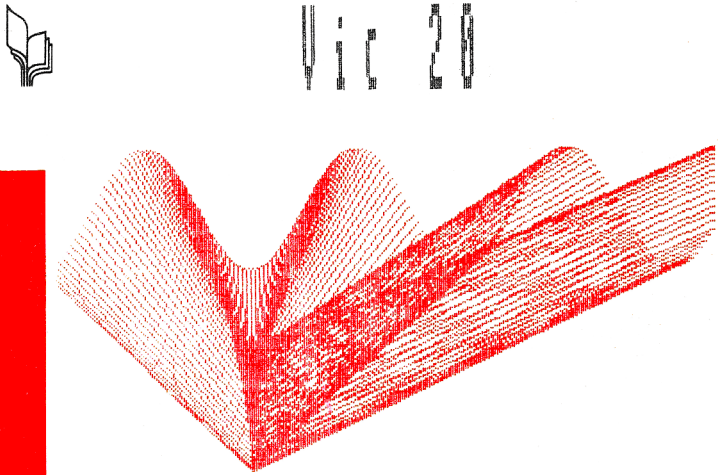
R. DI MARCANTONIO

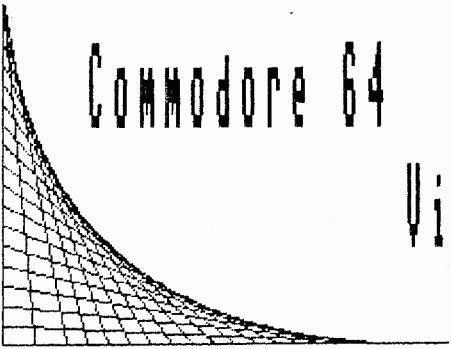
Commodore 64
Vic 20



Programmi pratici in BASIC

ISTITUTO BIBLIOGRAFICO NAPOLEONE

R. DI MARCANTONIO



Commodore 64
Vic 20

Programmi pratici in BASIC

ISTITUTO BIBLIOGRAFICO "NAPOLEONE"

PROPRIETA' LETTERARIA RISERVATA

Tutti i diritti, d'autore di traduzione, elaborazione e riproduzione (anche di semplici brani o a mezzo di radiodiffusione) sono riservati per tutti i paesi del mondo. Qualsiasi contraffazione o riproduzione di parti verrà perseguita a termini di legge.

Copyright by ISTITUTO BIBLIOGRAFICO NAPOLEONE
VIA PAVIA, 22 - 00161 ROMA
TEL. 06/4959306

Finito di stampare in proprio in via Pavia 22 - Roma
nel mese di luglio 1984.

Questo libro è stato scritto per coloro che intendono sfruttare il proprio Personal Computer in modo completo e soprattutto intelligente.

Vi proponiamo infatti una serie di programmi per il Commodore 64 (adattabili in parte anche sul VIC 20) che vi consentiranno di utilizzare questa potente e versatile macchina nel lavoro, a scuola, in casa.

Accanto a questi interessanti programmi troverete per il vostro tempo libero tre simpatici e divertenti giochi scritti completamente in BASIC dai quali potrete prendere spunto per le vostre creazioni.

L'Autore

INDICE

Indice.....p. 7
Bomber.....p. 9
Generatore Istogrammi per MPS 801.....p. 10
Traduttore Morse.....p. 12
Equivalenze.....p. 13
Fattoriale.....p. 15
Dieta su misura.....p. 16
Verbi irregolari inglesi.....p. 17
Equazioni I grado.....p. 18
Equazioni II grado.....p. 18
Potenza di un binomio.....p. 19
Attivatore tasti funzione.....p. 20
Controllo Codice Fiscale.....p. 21
Caratteri MPS 801.....p. 22
Slot Machine.....p. 23
Generatore etichette.....p. 25
Contabilità casalinga.....p. 27
Space mission.....p. 30
Lavagna grafica.....p. 32
Gestione biblioteca.....p. 33
Agenda telefonica.....p. 35
Sprite generator.....p. 39
Gestione appuntamenti.....p. 40
Classifica calciatori Serie A.....p. 42
Calcolo equo canone.....p. 44

```
***************
*             *
*   BOMBER    *
*             *
***************
```

Un semplice ma divertente gioco per il vostro computer. Dovrete atterrare con il vostro aereo sulla città, ma prima di far ciò dovrete distruggere tutti i grattacieli per creare una pista. Attenzione ai grattacieli troppo alti!

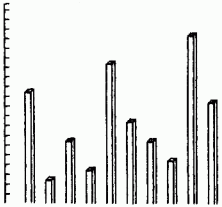
```
1 REM       ************************
2 REM       *        BOMBER        *
3 REM       *     DMR SOFTWARE     *
4 REM       ************************
5 AT=49351
10 I=49351
20 READ A:IF A=-1THEN 50
30 POKEI,A:I=I+1:GOTO20
40 DATA32,241,183,134,87,32,241
41 DATA183,134,88,224,40,176,6
42 DATA165,87,201,26,144,3,76
43 DATA72,178,32,102,229,165,87
44 DATA240,9,169,17,32,22,231
45 DATA198,87,208,247,165,88,240
46 DATA9,169,29,32,22,231,198
47 DATA88,208,247,32,253,174,76,160,170,,-1
50 GOSUB5000
100 REM SCHERMO
110 POKE53280,0:POKE53281,14:PRINT"
120 FORI=1TO38STEP2
122 X=INT(RND(1)*19+4):SYSAT,X-1,I,"
130 FORC=XTO23
135 SYSAT,C,I,"
140 NEXT
155 NEXT
160 PRINT"                                                    "
170 FORI=1TO20
180 FORX=0TO38STEP.5
182 IFPEEK(1024+X+3.5+40*I)<>32THEN GOSUB2000
190 SYS AT,I,X,"
195 GET A$:IF A$="↑"THENGOSUB1000
200 IF S=1THENSYSAT,V,Z,"  H":V=V+1:SYSAT,V-2,Z,"  ":IFV=23THENS=0
300 NEXT:SYSAT,I,X+.5," "
320 NEXT:SYSAT,I-1,X+1,"
350 SYSAT,11,1,"OK ATTERRAGGIO COMPIUTO PERFETTAMENTE" :END
1000 IFS=1THEN RETURN
1001 V=I:Z=X:S=1:RETURN
2000 POKE53281,1:FORT=1TO10:NEXT:POKE53281,14:FORZ=1TO23:SYSAT,Z,X,"
2003 SYSAT,Z-1,X,"    "
2005 NEXT:SYSAT,Z-1,X,"
2010 SYS AT,12,15,"GAME OVER":END
5000 PRINT"":POKE53280,0:POKE53281,0
5010 PRINT"SCOPO DEL GIOCO"
5020 PRINT"LO SCOPO DEL GIOCO E' FAR ATTERRARE L'AEREO CHE VOLA SULLO SCHERMO"
5022 PRINT"PER FAR CIO PERO', SI DOVRANNO ABBATTERETUTTI I GRATTACELI PRESENTI
5023 PRINT"USANDO LE BOMBE "
5050 PRINT"PER BUTTARE LE BOMBE PREMERE '↑'"
5055 PRINT"PREMI RETURN PER INIZIARE":INPUT A$
5058 RETURN

READY.
```

```
***************
* GENERATORE  *
* ISTOGRAMMI  *
* PER MPS801  *
***************
```

Il programma permette la creazione di istogrammi con la stampante MPS 801. La routine può essere utilizzata con programmi di statistica o altri che necessitano di una rappresentazione iin scala. Troverete nel listato le istruzioni per l'impiego.

```
9 REM   ************************
10 REM  *CREAZIONE ISTOGRAMMI*
11 REM  *SU STAMPANTE MPS-801*
20 REM  *       UTILITY      *
22 REM  *         BY         *
23 REM  *    DMR SOFTWARE    *
24 REM  ************************
100 REM CARATTERI GRAFICI PRINTER
110 DATA 240,152,148,148,244,140,252
120 FOR I=1TO7
125 READ Q:A$=A$+CHR$(Q)
130 NEXT I
135 DATA255,128,128,128,255,128,255
140 FOR I=1TO7
145 READ Q:B$=B$+CHR$(Q)
150 NEXT I
151 DATA128,128,128,128,128,128,128
152 FOR I=1TO7
153 READ Q:C$=C$+CHR$(Q)
154 NEXT I
155 DATA255,129,129,129,128,128,128
160 FOR I=1TO7
165 READ Q:D$=D$+CHR$(Q)
170 NEXT I
200 PRINT"□#"
210 PRINT"NUMERO ELEMENTI DA CONFRONTARE"
220 INPUT"VARIABILE=N";N
222 INPUT "ESTENSIONE";E
230 DIM P(E,N)
232 FORI=0TOE:P(I,0)=3:NEXT
240 FORI=1TON
250 READV
255 P((E+1)-V,I)=2:V=V-1
260 FOR C=(E+1) -VTOE
270 P(C,I)=1
280 NEXT C
290 NEXT I
300 OPEN2,4
1000 FORI=0TOE
1005 FORC=0TON
1008 X=P(I,C)
1010 IF X=3THEN PRINT#2,CHR$(8)D$;CHR$(8) C$;
1011 IF X=1THEN PRINT#2,CHR$(8)B$;CHR$(8) C$;
1012 IF X=2THEN PRINT#2,CHR$(8)A$;CHR$(8) C$;
1015 IF X=0THEN PRINT#2,CHR$(8)C$;C$;
1022 NEXT C
1050 PRINT#2,CHR$(8)
1080 NEXT I
5000 DATA16,2
```

```
5010 REM ****************************
5011 REM *        SPIEGAZIONI       *
5012 REM ****************************
5013 REM
5014 REM IL PROGRAMMA PERMETTE DI PRODURRE ISTOGRAMMI VERTICALI
5015 REM LE VARIABILI FONDAMENTALI SONO 2
5016 REM N=RAPPRESENTA IL NUMERO DEGLI ELEMENTI
5017 REM DA RAPPRESENTARE
5018 REM E=RAPPRESENTA IL FORMATO DELLA RAPPRESENTAIONE
5019 REM ES: DANDO ALLA VAR.E IL VALORE 10 IL DATO
5020 REM MASSIMO DA RAPPRESENTARE ,IN SCALA, POTRA'
5021 REM AVERE UN VALORE MASSIMO DI 10 MENTRE IL MINIMO
5022 REM SARA' UGUALE A 0
5023 REM QUINDI SI DOVRA' FARE ATTENZIONE ALLA SCALA
5024 REM DA USARE.
5025 REM IL PROGRAMMA GIRA GIA' SOTTO FORMA DI ESEMPIO:
5026 REM PER UNA CORRETTA PROVA DARE A 'N' UN VALORE
5027 REM COMPRESO TRA 0 E 20 E AD 'E'UN VALORE NON
5028 REM INFERIORE A 20
5029 REM I DATI CHE VENGONO VISUALIZZATI SONO INSERITI
5030 REM NELLA DATA ALLA RIGA 5000 MA LOGICAMENTE
5031 REM POTRANNO ESSERE MEMORIZZATI SOTTO QUALSIASI FORMA.
5032 REM LA 250( ORA CONTIENE READ V)
5033 REM RICORDARE DI ASSOCIARE SEMPRE IL DATO LETTO
5034 REM ALLA VARIABILE V
5035 REM ESEMPI:
5036 REM READ X:V=X
5037 REM V=G(2,3)
5038 REM INPUT X:V=X
5039 REM
5040 REM SI RIPORTA UN ESEMPIO DI STAMPA
5042 REM CON N=10 ED E=20

READY.
```



```
                ****************
                *  TRADUTTORE  *
                *     MORSE    *
                *              *
                ****************
```

Un interessante programma per tradurre frasi in italiano in codice Morse.

```
10 REM TRADUTTORE AUDIO-VISIVO MORSE
12 REM     ***DMR SOFTWARE***
20 PRINT"XX":POKE53280,0:POKE53281,0
25 DIM F$(100):DIMT$(100)
30 PRINTCHR$(14)
35 PRINT"\L  PROGRAMMA  CONSENTE DI TRADURRE IN  ALFABETO \⌐_●¯ FRASI SCRITTE";
36 PRINT" IN \TALIANO"
37 PRINT"XLA TRADUZIONE VERRA' VISUALIZZATA A     SCELTA O SUL VIDEO O SU";
38 PRINT"STAMPANTE"
40 PRINT"XXXPREMI UN TASTO PER PROSEGUIRE"
42 GET A$:IFA$=""THEN42
45 PRINT"J"
50 PRINT"\NSERIRE  LA FRASE  DA TRADURRE "
51 PRINT"(OGNI FRASE NON PUO'SUPERARE 80          CARATTERI)"
55 C=0
60 INPUT "FRASE";F$(C)
62 INPUT"ANCORA? (●//)";R$
65 IF R$="S"THEN C=C+1:GOTO60
70 REM     *****TRADUZIONE*****
72 GOSUB2000
75 PRINT"JTRADUZIONE"
76 PRINT"──────────"
80 FORI=0TOC
85 V=LEN(F$(I))
88 FORT=1TOV
90 A$=MID$(F$(I),T,1)
95 IF A$=" "THEN PRINT" ";:GOTO150
100 FORR=1TO26
110 READ Q$,T$
120 IF Q$=A$ THEN PRINTT$;:RESTORE:GOTO150
130 NEXT R
150 NEXT T :RESTORE
160 NEXT I
200 PRINT:INPUT"XPREMI _¯| /_/ PER RICOMINCIARE";R$:RUN
2000 REM  ***** OPZIONI *****
2100 PRINT"JXUOI LA STAPA SU VIDEO O STAMPANTE?"
2110 PRINT"(BATTERE ● PER LA STAMPANTE)"
2111 PRINT"(BATTERE X PER IL VIDEO )"
2120 INPUT R$
2122 IF R$="S"THEN OPEN1,4:CMD1 :RETURN
2130 IF R$="V"THEN RETURN
2135 GOTO2100
8000 DATA A,.-,B,-...,C,-.-.,D,--.,E,.,F,..-.,G,--.,H,....,I,..,J,.---,K,-.-
8010 DATAL,.-..,M,--,N,-.,O,---,P,.--.,Q,--.-,R,.-.,S,...,T,-,U,..-,V,...-
8020 DATAW,.--,X,-..-,Y,-.--,Z,--..

READY.
```

```
***************
*             *
* EQUIVALENZE *
*             *
***************
```

Ecco un programma che vi permetterà di effettuare equivalenze con misure di capacità, peso, lunghezza in maniera semplice ma soprattutto veloce.

```
10 REM    ***EQUIVALENZE***
13 REM    **DMR  SOFTWARE**
20 PRINT"■":POKE53280,2:POKE53281,2
25 PRINTCHR$(14)
30 REM    MENU PRINCIPALE
35 PRINT" CODICE OPERATIVO"
40 PRINT"■1■.......LUNGHEZZA"
45 PRINT"■2■.........VOLUME     "
50 PRINT"■3■...........PESO      "
60 PRINT"■■SCEGLIRE LE GRANDEZZE SU CUI OPERARE"
62 PRINT"PREMENDO IL CODICE CORRISPONDENTE■"
80 GET A$:IF A$=""THEN 80
90 IF A$="1"THEN 1000
100 IF A$="2"THEN 3000
110 IF A$="3"THEN 2000
129 GOTO80
1000 REM METRO
1001 N$="":X$="":R$=""
1010 PRINT"■"
1015 PRINT"■CALA"
1020 PRINT"NN  CM  DM  M  DAM  HM  KM "
1022 PRINT"..............................."
1030 PRINT"■■INSERIRE L'EQUIVALENZA COME SEGUE USANDOI SIMBOLI SOPRA INDICATI"
1031 PRINT"(ATTENZIONE: I MILLIMETRI  SONO RAPPRESENTATI CON 'NN')
1032 PRINT"ES: CM123=M"
1040 INPUT"■■EQUIVALENZA";E$:PRINT"■"
1050 L=LEN (E$)
1055 FORI=1TOL
1060 X$=LEFT$(E$,I)
1065 IFX$="NN"OR X$="CM" OR X$="DM"ORX$="M"ORX$="DAM"ORX$="HM"ORX$="KM"THEN1070
1066 NEXT:GOSUB6000:GOTO1000
1070 FORC=I+1TOL
1071 IF MID$(E$,C,1)="="THEN1090
1072 N$=N$+MID$(E$,C,1)
1080 NEXT:GOSUB6000:GOTO1000
1090 FORV=C+1TOL
1100 R$=R$+MID$(E$,V,1)
1110 IFR$="NN"OR R$="CM" OR R$="DM"ORR$="M"ORR$="DAM"ORR$="HM"ORR$="KM"THEN1150
1120 NEXT:GOSUB6000:GOTO1000
1150 REM    CONFRONTO
1203 FORI=1TO23
1205 READQ$:IF Q$=X$THEN X=I
1206 IF Q$=R$THEN R=I
1210 NEXT
1220 IF X>RTHEN1250
1221 IF X<RTHEN1300
1222 IF X=RTHEN1350
1250 N=X-R:V=10↑N
1255 PRINTTAB(L+15)VAL(N$)*V
1260 INPUT"PREMI ←ETURN ";Z$:RUN
1300 N=R-X:V=10↑N
```

```
1315 PRINTTAB(L+15)VAL(N$)/V
1320 INPUT"PREMI _ETURN ";Z$:RUN
1350 PRINTTAB(L+15)VAL(N$)
1351 INPUT"PREMI _ETURN ";Z$:RUN
2000 REM PESO
2001 N$="":X$="":R$=""
2010 PRINT"□"
2015 PRINT"●CALA"
2020 PRINT"MG  CG  DG  G  DAG  HG  KG  RG  Q  T"
2022 PRINT"↑↑↑
```

```
3203 FORI=1TO23
3205 READQ$:IF Q$=X$THEN X=I
3206 IF Q$=R$THEN R=I
3210 NEXT
3220 IF X>RTHEN3250
3221 IF X<RTHEN3300
3222 IF X=RTHEN3350
3250 N=X-R:V=10↑N
3255 PRINTTAB(L+15)VAL(N$)*V
3260 INPUT"PREMI ↵ETURN ";Z$:RUN
3300 N=R-X:V=10↑N
3315 PRINTTAB(L+15)VAL(N$)/V
3320 INPUT"PREMI ↵ETURN ";Z$:RUN
3350 PRINTTAB(L+15)VAL(N$)
3351 INPUT"PREMI ↵ETURN ";Z$:RUN
6000 PRINT"ERRORE DI SINTASSI":FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
10000 DATA NN,CM,DM,M,DAM,HM,KM
10010 DATA MG,CG,DG,G,DAG,HG,KG,RG,Q,T
10020 DATA ML,CL,DL,L,DAL,HL

READY.
```

```
*****************

 ***************
 *             *
 *  FATTORIALE *
 *             *
 ***************
```

Il programma determina il fattoriale di un numero compreso tra 0 e 39.

```
10 REM FATTORIALE DI UN NUMERO
20 REM      DMR SOFTWARE
30 PRINT"□♯"
35 INPUT"INSERISCI IL NUMERO";A
40 IF A<0THEN1000
50 IF A=0THEN2000
60 B=1
70 FORI=1TOA
75 LET B=B*I
80 PRINTA,I,B
90 NEXT I
92 PRINT"□♯";A,I-1,B
100 GOTO3000
1000 PRINT"NUMERO NEGATIVO :ERRORE"
1010 FORT=1TO2000
1020 NEXT
1030 RUN
2000 PRINT"FATTORIALE =1":GOTO3000
3000 PRINT"♯1=PER CONTINUARE: 2=PER INTERROMPERE"
3010 GETA$:IFA$=""THEN3010
3020 IF A$="1"THENRUN
3040 END

READY.
```

```
*****************
*     DIETA     *
*   SU MISURA   *
*               *
*****************
```

Inserendo i dati richiesti dal computer questi vi fornirà la dieta più idonea per la vostra persona.

```
5 C=.425:D=.725:E=.504:F=.167:G=.442:H=.151
10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"[illegible]";CHR$(14)
20 PRINT"INSERIRE I DATI RICHIESTI"
100 INPUT"ETA'";K
110 INPUT"SESSO (F/M)";S$
120 INPUT"PESO KG";I
130 INPUT"ALTEZZA CM.";J
140 IFS$="F"THEN180
150 M=E*I↑C*J↑D/K↑F
160 GOTO200
180 M=G*I↑C*J↑D/K↑H
200 PRINT"[illegible]ATTENZIONE TOTALIZZARE 24 ORE COMPLESSI VE NEI SEGUENTI DATI"
205 INPUT"ORE DI SONNO";C:PRINT"TOT ORE ";C
210 INPUT"ORE DI RIPOSO";D :PRINT"TOT ORE ";D+C
220 INPUT"ORE DI LAVORO LEGGERO";E:PRINT"TOT ORE ";D+C+E
230 INPUT"ORE DI LAVORO MEDIO";F:PRINT"TOT ORE ";D+C+E+F
240 INPUT"ORE DI LAVORO FORTE";G :PRINT"TOT ORE ";D+C+E+F+G
250 IFC+D+E+F+G>24THENPRINT"TOTALE ORE MAGGIORE DI 24":GOTO200
260 XX=INT(C*M+(D+2*E+3*F+4*G)*I*1.154)
270 GOSUB1000
500 REM MENU CONSIGLIATO
530 R=XX/2970
540 PA=INT(1200*R/4):REM PASTA
550 LG=INT(96*R/4)  :REM LEGUMI
560 CP=INT(560*R/4) :REM CARNE PESCE UOVA
580 VD=INT(100*R/0.4):REM VERDURA
590 VR=INT(540*R/9):REM OLII BURRO FORMAG
600 FT=INT(150*R/0.6):REM FRUTTA MISTA
610 ZM=INT(320*R/4):REM CIOC.MIELE MARMEL
700 REM VISUALIZZAZIONE
710 PRINT"[illegible]"
720 POKE53280,6:POKE53281,6
730 PRINT"**** [illegible] **** ";CHR$(14)
735 PRINT"[illegible]PRIMO PIATTO                    GRAMMI"
740 PRINT"[illegible] SCELTA PASTA O LEGUMI"
742 PRINT"[illegible] E [illegible]  ....................";PA
744 PRINT"[illegible]  ....................";LG
750 PRINT"[illegible]SECONDO PIATTO"
752 PRINT"[illegible] SCELTA TRA CARNE PESCE E UOVA"
755 PRINT"[illegible]....................";CP
760 PRINT"[illegible]"
765 PRINT"COMPLESSIVI  ....................";VR
780 PRINT"[illegible]  ....................";VD
785 PRINT"[illegible]  ....................";FT
790 PRINT"[illegible]MERENDA POMERIDIANA"
795 PRINT"[illegible] SCELTA TRA MIELE MARMELLATA CIOCCOLATA"
800 PRINT"COMPLESSIVI  ....................";ZM
810 END
1000 REM **************
1010 PRINT"[illegible]"
1020 PRINT"[illegible]LE CALORIE DI CUI HAI BISOGNO SONO      GIORNALMENTE [illegible]";XX;"[illegible]"
1030 PRINT"[illegible]QUESTE CALORIE DEVONO ESSERE RIPARTITE  TRA I VARI ALIMENTI ";
1040 PRINT"IN MODO EQUO"
1050 PRINT"[illegible]PER LA VISUALIZZAZIONE DEL MENU'        INDICATO PREMERE '[illegible]'"
1060 PRINT"CONTRARIAMENTE UN ALTRO TASTO"
1065 GETZ$:IF Z$=""THEN 1065
1070 IF Z$="M"THEN RETURN
1080 END
```

```
***************
*     VERBI   *
*  IRREGOLARI *
*   INGLESI   *
***************
```

Spesso durante le versioni in inglese capita di non ricordare il paradigma di un verbo irregolare. Con questo programma risolverete tale problema.

```
10 REM VERBI IRREGOLARI INGLESI
20 REM              BY
22 REM    ***STR$FORDIM SOFTWARE***
30 POKE53280,6:POKE53281,6:PRINT"□#"
32 PRINTCHR$(14)
35 PRINT"INSERIRE IL VERBO DA VERIFICARE IN      \!@L\@/[ ALL'INFINITO"
40 INPUT V$
45 READ I$,EI$,PT$,P$
48 IF I$="*"THEN65
50 IF I$=V$THEN 1000
60 GOTO45
65 PRINT"□IL VERBO RICERCATO NON E' MEMORIZZATO"
70 PRINT"□PREMI * PER UNA NUOVA RICERCA"
72 PRINT"PREMI / PER CONCLUDERE "
80 GETR$
82 IF R$="S"THEN RUN
85 IF R$="N"THEN END
90 GOTO80
1000 REM STAMPA DATI
1010 PRINT"□□□□□□INFINITIVE  PAST TENSE  PAST PARTICIPLE□□□"
1020 PRINTEI$;TAB(13)PT$;TAB(26)P$ "□□□"
1040 GOTO70
2000 DATAESSERE,BE,WAS,BEEN,RESTARE,ABIDE,ABODE,ABIDED,ALZARSI,ARISE,AROSE
2001 DATA ARISEN,SORREGGERE,BEAR,BORE,BORNE,COMINCIARE,BEGIN,BEGAN,BEGUN
2002 DATAINTERROMPERE,BREAK,BROKE,BROKEN,PORTARE,BRING,BROUGHT,BROUGHT
2003 DATACOMPRARE,BUY,BOUGHT,BOUGHT
2004 DATAVENIRE,COME,CAME,COME,FARE,DO,DID,DONE,BERE,DRINK,DRANK,DRUNK
2005 DATAMANGIARE,EAT,ATE,EATEN,TROVARE,FIND,FOUND,FOUND,VOLARE,FLY,FLEW,FLOWN
2006 DATARICEVERE,GET,GOT,GOTTEN
2007 DATAGUADAGNARE,GET,GOT,GOTTEN
2008 DATADARE,GIVE,GAVE,GIVEN,ANDARE,GO,WENT,GONE,AVERE,HAVE,HAD,HAD
2009 DATATENERE,KEEP,KEPT,KEPT,CONOSCERE,KNOW,KNEW,KNOWN,FARE,MAKE,MADE,MADE
2010 DATAINCONTRARE,MEET,MET,MET,METTERE,PUT,PUT,PUT,LEGGERE,READ,READ,READ
2011 DATAVEDERE
2015 DATASEE,SAW,SEEN,MOSTRARE,SHOW,SHOWED,SHOWN,PARLARE,SPEAK,SPOKE,SPOKEN
2016 DATAPRENDERE,TAKE,TOOK,TAKEN,DIRE,TELL,TOLD,TOLD,LAVORARE,WORK,WORKED
2017 DATAWROUGHT,SCRIVERE,WRITE,WROTE,WRITTEN
10000 DATA*,*,*,*,*
10200 REM-------------------------------
10201 REM-------------------------------
10202 REM-------------------------------
10210 REM PER AUMENTARE IL NUMERO DEI VERBI
10211 REM INSERIRE NUOVE LINEE STR$ATNLETATN DA 2017
10212 REM IN POI.DIMICORDARE CHE I DATI DOVRANNO
10213 REM ESSERE SCRITTI CON QUESTO ORDINE:
10214 REM VERBO INFINITO IN ITALIANO,INFINITIVE
10215 REM PAST TENSE,PAST PARTICIPLE

READY.
```

```
***************
*  EQUAZIONI  *
*   1 GRADO   *
*             *
***************
```

I seguenti programmi permettono la risoluzione di equazioni di primo e secondo grado.
Per l'inserimento dei dati seguire le istruzioni dei listati.

```
10 REM DMR SOFTWARE
20 REM RADICE DI UNA EQUAZIONE 1°GRADO
30 PRINT"[I]":POKE53280,0:POKE53281,0
35 PRINT"FORMA"
40 PRINT"[R]AX+B=0"
45 PRINT"[D]"
50 INPUT"INSERIRE A";A
55 PRINT
60 INPUT"INSERIRE B";B
65 PRINT
66 IF A=0 AND B<>0THEN PRINT"[S]EQUAZIONE IMPOSSIBILE":GOTO1000
67 IF A=0AND B=0THENPRINT"[S]IDENTITA'":GOTO1000
70 PRINT"[C]RISULTATO[D][D][D]"
75 PRINT"RADICE= ";-(B/A)
1000 PRINT"[D][D]SE VUOI CONTINUARE PREMI RETURN"
1010 INPUTA$
1020 RUN

READY.
```

```
***************
*  EQUAZIONI  *
*   2 GRADO   *
*             *
***************
```

```
5 REM DMR SOFTWARE
10 REM RADICE EQUAZIONE 2° GRADO
20 PRINT"[I]":POKE53280,0:POKE53281,0
21 PRINT"FORMA[D]"
22 PRINT"AX2+BX2+C=0[D]"
25 INPUT"INSERIRE A";A
26 INPUT"INSERIRE B";B
27 INPUT"INSERIRE C";C
90 IF A=0ANDB=0ANDC=0THEN PRINT"[S]IDENTITA":GOTO600
95 IF A=0ANDB=0 ANDC<>0THEN PRINT"[S]UGUAGLIANZA C[R]=";C:GOTO600
100 IFA<>0ANDB<>0 ANDC=0THEN200
110 IFA<>0ANDB=0 ANDC<>0THEN300
120 IFA=0ANDB<>0 ANDC<>0THEN500
130 IF A<>0THEN400
200 PRINT"RADICE 1=";0
220 PRINT"[D]RADICE 2=";-B/A
290 GOTO600
300 IF(-C/A)<0THEN PRINT"[S]EQUAZIONE IMPOSSIBILE":GOTO600
310 IF(-C/A)>=0THEND=SQR(-C/A)
320 PRINT"RADICE 1=";D
340 PRINT"[D]RADICE 2=";-D
390 GOTO600
400 IF((B*B)-4*A*C)<0THENPRINT"[S]EQUAZIONE IMPOSSIBILE":GOTO600
```

```
410 IF((B*B)-4*A*C)>=0THENE=SQR((B*B)-4*A*C)
420 PRINT"RADICE 1 =";(-B-E)/(2*A)
430 PRINT"RADICE 2 =";(-B+E)/(2*A)
490 GOTO600
500 PRINT"RADICE 1=";-C/B
590 GOTO600
600 PRINT"VUOI CONTINUARE S/N"
610 GETA$:IFA$="S"THENRUN
620 IF A$=""THEN610
630 END

READY.
```

```
****************

****************
* POTENZA DI   *
* UN BINOMIO   *
*              *
****************
```

Il programma permette lo sviluppo della potenza di un binomio.

```
5 REM  ***********************
10 REM *POTENZA DI UN BINOMIO*
12 REM *    DMR SOFTWARE     *
13 REM ***********************
20 CLR
30 PRINT"J"
35 INPUT"PRIMO TERMINE";A
40 INPUT"SECONDO TERMINE";B
45 INPUT"N";N
50 K=0
55 C=1
60 E=0
65 F=N+1
300 FORI=1TOF
310 IFI>1THENC=(C*(N+1))/(K)
320 PRINT I;" TERMINNE ";C;"*A↑";N;" *B↑";K;" =";
330 D=C*A↑N*B↑K
350 PRINTD
360 PRINT
370 N=N-1
380 K=K+1
390 E=E+D
400 NEXT I
500 PRINT"TOTALE ";E
521 PRINT"1=PER MODIFICARE N: 2=PER RICOMINCIRE:  3=PER INTERROMPERE"
530 GETA$:IFA$=""THEN530
540 ON VAL(A$)GOTO45,10,550
550 END

READY.
```

```
****************
*  ATTIVATORE  *
*TASTI FUNZIONE*
*              *
****************
```

Vi siete mai chiesti a cosa servono i 4 tasti (F1, F2,...) alla destra della tastiera? Questo programma vi dà l'opportunità di sfruttarli secondo la loro reale destinazione.

```
10 REM   ***************************
11 REM   *ATTIVATORE TASTI FUNZIONE*
15 REM   *      DMR SOFTWARE       *
16 REM   ***************************
20 REM SALTO RUTIN L/M
30 POKE53280,6:POKE53281,0:PRINT"□#"
35 GOTO5000
40 REM    RUTIN ASSEGNAZIONE
45 PRINT"SELEZIONE FUNZIONI"
50 PRINT"□□"
55 PRINT"INSERIRE IL NUMERO DI FUNZIONI DA       PROGRAMMARE □(1/8)#"
60 INPUT N
65 IFN>8ORN<1THENPRINT"ERRORE. RIPETERE":GOTO60
70 PRINT"□SELEZIONAMENTO FUNZIONI"
75 PRINT"□□"
80 PRINT"PER AVERE IL RETURN AUTOMATICO SUL TASTOFUNZIONE ";
85 PRINT"BATTERE DI SEGUITO AL COMANDO  ASSEGNATO IL SIMBOLO '←'"
90 PRINT"□□ESEMPIO:LIST←"
100 PRINT"□□PREMI UN RETURN PER INIZIARE":INPUT A$
110 PRINT"□"
115 DIM K$(N)
120 FORI=1TON
125 PRINT"□#TASTO FUNZIONE N. ";I
130 PRINT"COMANDO ASSEGNATO";
135 INPUTK$(I):IFLEN(K$(I))>9THEN PRINT"ERRORE. STRINGA TROPPO LUNGA":GOTO135
140 NEXT I
145 FORI=0TON-1
150 FORJ=1TOLEN (K$(I+1))
155 POKE(PEEK(252)*256+127+I*16+J),ASC(MID$(K$(I+1),J,1)):NEXTJ
160 NEXTI
1000 END
5000 REM    RUTIN L/M ATTIVATRICE
5010 POKE56,PEEK(56)-1:POKE55,0:CLR
5020 X=PEEK(56)*256
5030 FORI=0TO110:READ Q:POKEX+I,Q:NEXT
5040 FORI=111TO255:POKEX+I,0:NEXT
5050 SYS(PEEK(56)*256)
5052 GOTO40
5100 DATA120,24,165,55,105,46,141,143,2,165
5101 DATA56,105,0,141,144,2,165,55,105,42
5102 DATA133,251,165,56,105,0,133,252,165,55
5103 DATA105,128,133,253,165,56,105,0,133,254
5104 DATA88,96,4,5,6,3,165,203,160,3
5105 DATA209,251,240,6,136,16,249,76,72,235
5106 DATA197,197,240,44,133,197,173,141,2,41
5107 DATA1,141,141,2,152,10,24,109,141,2
5108 DATA10,10,10,10,168,162,0,177,253,240
5109 DATA15,201,95,208,2,169,13,157,119,2
5110 DATA200,232,224,10,208,237,134,198,76,66,235

READY.
```

```
****************
*   CONTROLLO  *
*CODICE FISCALE*
*              *
****************
```

Siete sicuri che il vostro codice fiscale sia esatto? Per eliminare ogni dubbio ecco un programma che controlla l'esattezza del codice fiscale delle persone fisiche.

```
10 REM  *************************
12 REM  *CONTROLLO CODICE FISCALE*
13 REM  *************************
14 DIMC(16),D(26)
15 FORI=1TO16
20 READC(I)
22 NEXT I
25 FORI=1TO26
30 READD(I)
35 NEXT I
100 PRINT"□"
110 INPUT"INSERIRE IL CODICE FISCALE";A$
120 GOSUB20000
10000 PRINT"□LUNGHEZZA DEL CODICE ERRATA":GOSUB30000
10010 PRINT"□CODICE ERRATO":GOSUB30000
20000 Z=1
20010 IF LEN(A$)<>16THENGOTO10000
20020 I=1
20030 B$=MID$(A$,I,1)
20040 IF B$<"A"OR B$>"Z"THEN20070
20050 IFC(I)<>0THEN10010
20060 GOTO20110
20070 IF B$<"0"ORB$>"9"THENGOTO10010
20080 IFC(I)<>1THEN10010
20090 I=I+1
20100 IFI<=16THEN20030
20110 S=0
20150 FORI=1TO15STEP 2
20160 B$=MID$(A$,I,1)
20170 IFC(I)=0THEN20200
20180 S=S+D(VAL(B$)+1)
20190 GOTO20210
20200 S=S+D(ASC(B$)-64)
20210 IFI=15THEN20270
20220 B$=MID$(A$,I+1,1)
20230 IFC(I+1)=0THEN20260
20240 S=S+VAL(B$)
20250 GOTO20270
20260 S=S+ASC(B$)-65
20270 NEXT I
20280 R=S-INT(S/26)*26
20290 IFMID$(A$,16,1)<>CHR$(R+65)THEN10010
20300 Z=0
20400 PRINT"IL CODICE ";A$;" E' ESATTO"
30000 PRINT"SE VUOI RINSERIRE IL CODICE PREIMI 'R'"
30010 PRINT"CONTRARIAMENTE UN ALTRO TASTO"
30020 GETX$:IFX$=""THEN30020
30023 IFX$="R"THENRUN
30025 END
30100 DATA0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,5,7,9,13,15,17,19,21,2,4,18,20,11
30110 DATA3,6,8,12,14,16,10,22,25,24,23

READY.
```

```
***************
*  CARATTERI  *
*   MPS 801   *
*             *
***************
```

Il programma permette di creare in modo semplice e veloce nuovi caratteri per la vostra stampante MPS 801.

```
10 REM CREAZIONE SET CARATTERI
20 REM PER STAMPANTE   MPS/801
25 REM      DMR SOFTWARE
28 POKE53280,7:POKE53281,0
29 OPEN1,4
30 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒CREAZIONE CARATTERI"
35 PRINT"▒▒SE VUOI LE ISTRUZIONI PREMI 'S' E RETURN"
36 PRINT"CONTRARIAMENTE SOLO RETURN"
38 INPUTA$:IFA$="S"THENGOSUB10000
40 PRINT"▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒"
42 FORI=1TO7:PRINT" |        | ":NEXT
45 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒"
50 PRINT"▒▒"
52 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒F1 =PER DISEGNARE IL CARATTERE"
53 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒F3 =PER CANCELLARE E MUOVERSI▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒SENZA DISEGNARE
54 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒F7 =PER TRASFORMAZIONE DECIMA▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒LE DEL CAR."
56 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒PER MUOVERE IL CURSORE MUOVERE I TASTI  NORMALI"
58 X=1:Y=1
60 GETM$
65 IF M$="▒"THENAT=1
70 IF M$="▒"THENAT=0
75 IF M$="▒"THENGOTO1000
85 IF M$="▒"ANDX<7THENX=X+1
87 IF M$="▒"ANDX>1THENX=X-1
88 IF M$="▒"ANDY<7THENY=Y+1
89 IF M$="▒"ANDY>1THENY=Y-1
90 POKE1024+X+40*Y,160:POKE55296+X+40*Y,1
95 IFAT=0THENPOKE1024+X+40*Y,32
100 POKE55296+X+40*Y,6
500 GOTO60
1000 REM T. DECIMALE
1005 DIMD(7)
1010 FORI=1TO7
1020 FORJ=1TO7
1025 IFPEEK(1024+I+40*J)<>32THENX$=X$+"1":GOTO1032
1030 X$=X$+"0"
1032 NEXT
1035 N=0:K=0:FORC=0TO6:K=K+1
1038 N=N+2↑C*VAL(MID$(X$,K,1))
1039 NEXT C:D(I)=N+128:X$="":NEXT
1040 PRINT"DATI"
1045 FORT=1TO7:PRINTD(T)",";
1046 NEXT
2000 FORI=1TO7
2005 V$=V$+CHR$(D(I))
2010 NEXT I
2040 PRINT#1,CHR$(14)"CARATTERE  :"
2041 PRINT#1,CHR$(15)"[ " CHR$(8)V$CHR$(15)" ]
2042 PRINT#1,"DATI"
2043 FORI=1TO7:PRINT#1,D(I);
2045 NEXT:PRINT#1
2050 RUN
```

```
5000 REM RUTIN DIMOSTRATIVA
5010 FORI=1TO21:READA:A$=A$+CHR$(A):NEXT
5020 PRINT#1,CHR$(8)A$;CHR$(15)" ";
5030 PRINT#1,CHR$(15)" SOFTWARE":RETURN
5040 DATA255,255,255,193,193,227,196,255,255,131,230,230,131,255,255,249,137
5041 DATA255,248,248,128
10000 REM SPIEGAZONI
10010 PRINT"□"
10020 PRINT"IL PROGAMMA PERMETTE DI USARE IL VIDEO  PER CREARE CON ESTREMA";
10030 PRINT" FACILITA' CARAT  TERI NUOVI PER LA STAMPANTE MPS801 DELLA ";
10032 PRINT"COMMODORE.■"
10035 PRINT"IL CARATTERE COSI' DISEGNATO VERRA'     TRASFORMATO IN CODICI";
10037 PRINT" DECIMALI.■"
10038 PRINT"PER L'USO DEI CARATTERI NEI PROGRAMMI   PROPI VEDI RUTIN 5000/5030"
10040 INPUT"■■PREMI RETURN PER CONTINUARE";A$
10050 PRINT"□"
10052 PRINT"SE VUOI LA STAMPA DIMOSTRATIVA PREMI    'S' E RETURN"
10053 PRINT"CONTRARIAMENTE SOLO RETURN"
10054 A$="": INPUTA$:IFA$<>"S"THENRETURN
10056 GOTO5000

READY.
```

```
****************
```

```
****************
*      SLOT    *
*    MACHINE   *
*              *
****************
```

Il famoso e avvincente gioco ora anche sul vostro Commodore 64.

```
10 REM      ***********************
11 REM      *    SLOT MACHINE     *
12 REM      *     DMR SOFTWARE    *
13 REM      ***********************
15 DIM F$(8)
20 SP$="■■■
```

```
505 FORI=1TO3:POKEK+4,21
506 FORT=1TO8:PRINTLEFT$(SP$,I*8) MID$(C$,RND(8)*15+1,1)"▌        ":NEXT
507 PRINT"▛▛▛▛▛▛▛▛▛":POKEK+4,20
510 PRINT"▌":NEXT:NEXT:RETURN
1000 REM RUTIN STAMPA SLOT
1010 REM PERA
1011 F$(1)="▟▙  ▚    ":S=1
1012 F$(2)="▟▙  ▗▟▚   "
1013 F$(3)="  ▗▟  ▚   "
1014 F$(4)="  ▗▟  ▚   "
1015 F$(5)="  ▗▟  ▚   "
1016 F$(6)="  ▗▟  ▚   "
1017 F$(7)="  ▜▛   "  :F$(8)="        "
1018 RETURN
1020 REM MELA
1021 F$(1)="▟▙  ▚▞   ":S=2
1022 F$(2)="▗▟▛ ▜▚ "
1023 F$(3)="▗▟      "
1024 F$(4)="▗▟      "
1025 F$(5)="▗▟      "
1026 F$(6)="▗▟      "
1027 F$(7)="  ▜▜▜▜  "  :F$(8)="        "
1028 RETURN
1030 REM CILIEGE
1031 F$(1)="▟▙   ▚▁▁ ":S=4
1032 F$(2)="   ▗▟▚▚  "
1033 F$(3)="  ▗▟▗▟▚   "
1034 F$(4)="  ▗▟▗▟▚   "
1035 F$(5)="▗▟▗▟▚▚▗▟▚ "
1036 F$(6)="▗▟▚▗▟▚▗▟▚ ":F$(7)="        ":F$(8)="        "
1037 RETURN
1040 REM BANANA
1041 F$(1)="   ▟▙▟▙   " :S=8
1042 F$(2)="  ▗▟▚    "
1043 F$(3)="▗▟▚▗▟    "
1044 F$(4)="▗▟▚▗▟    "
1045 F$(5)="▗▟▚▗▟    "
1046 F$(6)="  ▚▗▟    "
1047 F$(7)="        ":F$(8)="        "
1048 RETURN
1050 REM BAR
1051 F$(1)="        ":S=16
1052 F$(2)="▟▙▜▜▜▜▜▜▜▜"
1053 F$(3)="▚▞▚▚▚▚▚▚▚▚"
1054 F$(4)="▗▟▚ B A R "
1055 F$(5)="▚▞▚▚▚▚▚▚▚▚"
1056 F$(6)="▟▙▜▜▜▜▜▜▜▜":F$(7)="        ":F$(8)="        "
1058 RETURN
2000 REM CONTROLLO PUNTI
2001 PP=0:ET=0
2010 IFM=3THENPP=100:GOTO2300
2011 IFM=6THENPP=150:GOTO2300
2012 IFM=12THENPP=200:GOTO2300
2013 IFM=24THENPP=250:ET=1:GOTO2300
2014 IFM=48THENPP=500:ET=1:GOTO2300
2015 IFM=20THENPP=30:GOTO2300
2016 IFM=36THENPP=50:GOTO2300
2017 IFM=18THENPP=40:GOTO2300
2018 IFM=10THENPP=25
2300 PRINT"▛▛▛▛▛▛▛▛▛
```

```
2320 RETURN
2420 K=54272
2421 POKEK+1,130:POKEK+5,9:POKEK+15,30:POKEK+24,15:FORL=1TO12:POKEK+4,21
2425 GOTO501
2430 K=54272
2431 POKEK+1,100:POKEK+5,9:POKEK+15,30:POKEK+24,15
2435 FORT=1TO16:Z=16-T:POKEK+4,21
2440 POKE53280,T:POKE53281,Z
2445 FORH=1TO100:NEXT:POKEK+4,20
2448 NEXT:RUN

READY.
```

```
****************
```

```
****************
*  GENERATORE  *
*  ETICHETTE   *
*              *
****************
```

Un simpatico e utile programma per personalizzare le etichette delle vostre cassette musicali. Il programma funziona solo con l'uso della stampante.

```
10 REM     GENERATORE ETICHETTE
12 REM          DMR SOFTWARE
20 REM     ********************
25 POKE53280,0
28 PRINTCHR$(14)
50 REM     INTRODUZIONE DATI
52 PRINT"▒"
55 DIM A$(2,2):DIM B$(12,2)
60 FORI=1TO2
65 PRINT"▒▒AUTORE LATO ";CHR$(64+I);" MAX 17 CAR."
68 INPUT A$(1,I):IF LEN(A$(1,I))>17THEN65
69 INPUT"TITOLO L¬ ";A$(2,I):IF LEN(A$(2,I))>17THEN69
70 NEXT I
71 PRINT"▒▒INSERIMENTO TITOLI CANZONI▒"
72 PRINT"PER INTERROMPERE L'IMMISSIONE BATTERE   '↑' E ¬¬ /¬/"
73 PRINT"▒PREMI ¬¬ /¬/ PER INIZIARE":INPUTX$
75 FORI=1TO2
80 FORT=1TO12
85 PRINT"▒▒TITOLO N.";T" LATO ";CHR$(64+I)
86 PRINT"▒▒MAX 17 CARATTERI"
88 INPUTX$:IF X$="↑"THEN100
89 IF LEN(X$)>17 THENPRINT"PAROLA TROPPO LUNGA":FORV=1TO1550:NEXT:GOTO85
90 B$(T,I)=X$
92 NEXT T
100 NEXT I
110 PRINT"▒▒INSERIRE IL NUMERO DELLA CASSETTA":INPUT P$
125 PRINT"▒▒INSERIRE IL NOME DEL PROPIETARIO DELLA CASSETTA"
130 INPUTN$
```

```
199 REM                    ************
200 REM                    RUTIN STAMPA
201 REM                    ************
230 OPEN3,4,7
232 E$=CHR$(14)
233 NB$=CHR$(15)
235 RV$=CHR$(18)
236 G$=CHR$(8)
250 REM
251 T$="
252 Z=0
255 PRINT#3,"──────────────────────────────────────────────────────────"G$
256 PRINT#3,NB$;RV$;E$;" ♠└─ ♠  |  ♠└─ | "
260 FOR I=1TO2
262 PRINT#3,NB$"| "A$(I,1);
263 VV=19-LEN(A$(I,1)):Z$=LEFT$(T$,VV)
265 PRINT#3,Z$;"| "A$(I,2);
266 VV=19-LEN(A$(I,2)):Z$=LEFT$(T$,VV)
268 PRINT#3,Z$"| "
280 NEXT
285 PRINT#3,"──────────────────────────────────────────────────────────"
286 IF Z=1THEN320
290 FORI=1TO12
292 PRINT#3,NB$"| "B$(I,1);
293 VV=19-LEN(B$(I,1)):Z$=LEFT$(T$,VV)
295 PRINT#3,Z$;"| "B$(I,2);
296 VV=19-LEN(B$(I,2)):Z$=LEFT$(T$,VV)
298 PRINT#3,Z$"| "
299 NEXT
310 Z=1:GOTO256
320 PRINT#3,"| ─♠♠─| | ♠ /."; P$;
321 VV=28-LEN(P$):Z$=LEFT$(T$,VV)
322 PRINT#3,Z$"| "
325 PRINT#3,"|                                                          | "
326 PRINT#3,"| ┐└┌┐└┐| ♠└┐└┌:                                          | "
327 VV=39-LEN(N$):Z$=LEFT$(T$,VV)
330 PRINT#3,"| "N$;Z$"| "
350 PRINT#3,"──────────────────────────────────────────────────────────"
```

READY.

ESEMPIO DI STAMPA

```
┌──────────────────────┬──────────────────────┐
│ R.Cocciante          │ Vari                 │
│ Io canto             │ Mixa9e               │
├──────────────────────┼──────────────────────┤
│ Io canto             │ no controles         │
│ Amico sincero        │ Paris latino         │
│ ra9azza in           │ Casanova             │
│ bicicletta           │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
│                      │                      │
└──────────────────────┴──────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────┬──────────────────────┐
│ R.Cocciante          │ Vari                 │
│ Io canto             │ Mixa9e               │
├──────────────────────┴──────────────────────┤
│ CASSETTA N.12                               │
│                                             │
│ PROPIETARIO:                                │
│ Riccardo Di Marcantonio                     │
└─────────────────────────────────────────────┘
```

```
****************
* CONTABILITA' *
*  CASALINGA   *
*              *
****************
```

Un semplice programma per gestire in modo veloce la vostra contabilità casalinga. Le voci dei conti potranno essere scelte da voi stessi.

```
10 REM    PICCOLA CONTABILITA CASALINGA
20 REM    ******************************
22 REM            DMR SOFTWARE
55 DIM E$(10,3):REM ENTRATE
56 DIM U$(10,3):REM USCITE
57 GOSUB25000
58 GOSUB500:REM CARICAMENTO DATI DA DATA
59 GOSUB600
60 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒"  :POKE53280,2:POKE53281,1
61 PRINT"▒SE DEVE MEMORIZZARE I DATI SU NASTRO    PREMI \"
62 PRINT"CONTRARIAMENTE UN ALTRO TASTO"
63 INPUT R$:IFR$="M"THENGOSUB 20000
64 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒"  :POKE53280,1:POKE53281,1
65 PRINTCHR$(14)
68 PRINT"\NSERIRE LA CAUSALE DELLA REGISTRAZIONE                    CONTABILE"
70 PRINT" (|ATTERE ¯ PER UNA ENTRATA DI DENARO)"
72 PRINT" (|ATTERE ⁄ PER UNA USCITA  DI DENARO)"
75 PRINT"▒ATTESA DATI"
76 GET A$:IF A$=""THEN76
80 IF A$="E"THEN 1000
82 IF A$="U"THEN 5000
84 GOTO76
500 REM*******************
501 REM ENTRATE
505 FORI=1TO2
508 READ E$(I,1)
510 NEXT
512 REM USCITE
515 FORI=1TO8
518 READ U$(I,1)
520 NEXT
522 RETURN
600 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒E VUOI LA SITUAZIONE ATTUALE DEI CONTI PREMERE S";CHR$(14)
610 PRINT"CONTRARIAMENTE UN ALTRO TASTO"
611 POKE53280,1:POKE53281,1
620 INPUT R$:IF R$<>"S"THEN RETURN
630 PRINT"PER VISUALIZZARE LE ENTRATE PREMI ¯"
632 PRINT"PER VISUALIZZARE LE USCITE  PREMI ⁄"
635 INPUTR$
636 IF R$="E"THEN650
637 IF R$="U"THEN700
640 GOTO635
650 FORI=1TO2
651 PRINTE$(I,1);TAB(15)E$(I,2)
652 NEXT
655 GOTO750
700 FORI=1TO8
701 PRINTU$(I,1);TAB(15)U$(I,2)
702 NEXT
750 PRINT"▒PREMI _¯| ⁄_⁄ PER CONTINUARE":INPUTR$
752 RETURN
1000 REM REGISTRAZIONE ENTRATE
1005 REM PRESENTAZIONE CONTI
```

```
1008 PRINT"▯" :POKE53281,0 :POKE53280,2
1010 FORI=1TO2
1012 PRINT I;TAB(4)E$(I,1)
1030 NEXT
1040 PRINT"▯INSERIRE IL NUMERO CORRISPONDENTE        AL CONTO DA AGGIORNARE"
1042 INPUTX
1045 PRINT"CONTO SCELTO N. ";X
1047 PRINT"OK (RISPONDI S PER *↖, N PER /↗)"
1050 FOR I=1TO10000:GET A$
1052 IF A$="S"THEN GOTO1100
1053 IF A$="N"THEN GOTO1000
1054 NEXT
1100 PRINT"INSERISCI IL VALORE ":INPUT V$
1110 PRINT"VALORE INSERITO ";V$
1111 FORT=1TO2000:NEXT
1120 REM MODIFICA MATRICE
1125 E$(X,3)=E$(X,2)
1130 Z=VAL(V$)+VAL(E$(X,3))
1135 E$(X,2)=STR$(Z)
1150 PRINT"▯ *ITUAZIONE ATTUALE DEL CONTO              ";E$(X,1)
1152 PRINT"_____________________________________"
1154 PRINT"VALORE ATTUALE          VALORE PRECEDENTE"
1155 PRINT"_____________________________________▯"
1160 PRINTE$(X,2);TAB(25)E$(X,3)
1180 PRINT"▯PREMERE UN TASTO PER TORNARE AL \ENU"
1182 GETA$:IF A$<>""THEN 59
1183 GOTO1182
5000 REM REGISTRAZIONI USCITE
5001 REM PRESENTAZIONI CONTI
5005 PRINT"▯":POKE53281,0:POKE53280,2
5010 FORI=1TO8
5012 PRINT I;TAB(4)U$(I,1)
5030 NEXT
5040 PRINT"▯INSERIRE IL NUMERO CORRISPONDENTE        AL CONTO DA AGGIORNARE"
5042 INPUTX
5045 PRINT"CONTO SCELTO N. ";X
5047 PRINT"OK (RISPONDI S PER *↖, N PER /↗)"
5050 FOR I=1TO10000:GET A$
5052 IF A$="S"THEN GOTO5100
5053 IF A$="N"THEN GOTO5000
5054 NEXT
5100 PRINT"INSERISCI IL VALORE ":INPUT V$
5110 PRINT"VALORE INSERITO ";V$
5111 FORT=1TO2000:NEXT
5120 REM MODIFICA MATRICE
5125 U$(X,3)=U$(X,2)
5130 C=VAL(V$)+VAL(U$(X,3))
5135 U$(X,2)=STR$(C)
5150 PRINT"▯ *ITUAZIONE ATTUALE DEL CONTO              ";U$(X,1)
5152 PRINT"_____________________________________"
5154 PRINT"VALORE ATTUALE          VALORE PRECEDENTE"
5155 PRINT"_____________________________________▯"
5160 PRINTU$(X,2);TAB(25)U$(X,3)
5180 PRINT"▯IL PAGAMENTO E' STATO EFFETTUATO TRAMITE"
5182 FORI=1TO2
5184 PRINTI;TAB(4)E$(I,1)
5185 NEXT:PRINT"INSERIRE IL CODICE DEL CONTO              IN QUESTIONE"
5186 INPUT M
5190 REM AGGIORNAMENTO ENTRATE
5192 D=VAL(E$(M,2))-VAL(V$)
5195 E$(M,2)=STR$(D)
5200 IFVAL( E$(M,2))=<0THEN5220
5210 GOTO6180
5220 PRINT"IL CONTO ";E$(M,1)
5222 PRINT"NON E' SUFFICENTE A COPRIRE LA SPESA."
5224 PRINT"RIPETERE L'OPERAZIONE USANDO UN ALTRO   CONTO"
5225 PRINT"▯PREMI _T /_/ PER RIPETERE L'OPERAZIONE":INPUT"■";A$:PRINT"▯▯"
5230 GOTO5000
```

```
6180 PRINT"■PREMERE UN TASTO PER TORNARE AL \ENU"
6182 GETA$:IF A$<>""THEN 59
6183 GOTO1182
10000 REM CONTI INPUTABILI
10001 REM POSSONO ESSERE VARIATI A PROPIO10002REM PIACIMENTO MANTENENDO PERO' UN
10003 REM NUMERO MASSIMO DI 10
10005 REM<PER AUMENTERNE IL NUMERO MODIFICARE
10006 REM LE DIMENSIONI DEI 2 VETTORI)
10010 REM DATA CONTENENTI I DATI
10020 REM CONTI ENTRATE
10025 DATABANCA C/C,CASSA
10040 REM CONTI USCITE
10045 DATA HARDWARE,SOFTWARE,BENZINA,RIP.AUTO,RIP.COMPUTER,RIVISTE,DEBITI VARI
10046 DATA SPESE VARIE
20000 REM MEMORIZZAZIONE DATI
20001 POKE53281,0
20005 OPEN1,1,1,"DATA"
20010 FORI=0TO10
20015 PRINT#1,E$(I,1)
20016 PRINT#1,E$(I,2)
20017 PRINT#1,E$(I,3)
20020 NEXT
20021 FORI=0TO10
20025 PRINT#1,U$(I,1)
20026 PRINT#1,U$(I,2)
20027 PRINT#1,U$(I,3)
20028 NEXT
20030 RETURN
25000 PRINT"□INSERIRE LA CASSETTA CONTENENTE I DATI■";CHR$(14)
25002 OPEN1,1,0,"DATA"
25005 FORI=0TO10
25010 INPUT E$(I,1)
25011 INPUT E$(I,2)
25012 INPUT E$(I,3)
25013 NEXT
25020 FORI=0TO10
25021 INPUT U$(I,1)
25022 INPUT U$(I,2)
25023 INPUT U$(I,3)
25024 NEXT
25025 RETURN
26000 REM        AVVERTENZE GENERALI
26001 REM SE USATE PER LA PRIMA VOLTA
26002 REM IL PROGRAMMA DATE PRIMA IL RUN
26003 REM POI QUANDO APPARIRA' LA SCRITTA
26004 REM PRESS PLAY ON TAPE DATE BREAK
26005 REM SUCCESSIVAMENTE DATE GOTO 58
26006 REM
26007 REM FINITO L'INSERIMENTO DATI MEMORIZZATELI
26008 REM (IL PROGRAMMA HA GIA'LA RUTIN PREDISPOSTA)

READY.
```

****

```
***************
*     SPACE   *
*    MISSION  *
*             *
***************
```

Una difficile ed emozionante avventura spaziale tra bolle radioattive, grotte stellari, mostri e salti in iperspazio.

```
 10 REM  ***********************
 20 REM  *       SPACE       *
 30 REM  *     MISSION       *
 40 REM  *  DMR  SOFTWARE    *
 50 REM  *(SOLO PER  CBM 64)*
 60 REM  ***********************
100 REM
110 REM ******CREAZIONE SPRITES******
112 REM  NAVICELLA
115 FORI=12288TO12350
120 READ Q:POKEI,Q
122 NEXT I:POKE2040,192
125 DATA
130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,00,60,0,0,135,0,0,102,0,0,60,0,0,255,0,3
132 DATA239,192,6,110,96,4,60,32,4,16,32,14,56,112,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
133 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
140 FORI=12352TO12414
145 READQ:POKEI,Q
146 NEXT I:POKE2041,193:POKE53248+40,1
147 DATA0
150 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,128,3,223,224,6,120,176,12,49,156,8,7,12,56
153 DATA52,12,33,172,7,99,27,195,78,16,114,112,24,22,24,8,4,15,8,12,1,248,24,0
155 DATA12,48,0,6,240,0,3,128,0,0,0,0,0
160 FORI=12416TO12478
165 READQ:POKEI,Q
170 NEXTI:POKE2042,194:POKE53248+41,7:POKE53248+4,0
172 DATA0
175 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,2,128,80,2,128,112,3,128,48,195
176 DATA0,27,246,0,14,28,0,7,248,0,30,222,0,50,211,0,97,33,128,65,32,128,193
178 DATA32,192,131,48,64,130,16,64,199,56,192,0,0
200 REM        ***************
210 REM        1 FASE*********
225 GOSUB 10000:REM ISTRUZIONI DEL GIOCO
228 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"[illegible]"
230 PRINT"[illegible]"
231 POKE53248+21,255
232 X=155:Y=50:REM POSIZIONE NAVICELLA
233 Y1=255:DD=2
235 POKE53248,X:POKE53248+1,Y:POKE53248+39,14
240 PRINT"[illegible]"
241 A$="[illegible]"
242 Z=PEEK(53248+31):Z=PEEK(53248+30)
250 TI$="000000"
260 IF TI$="000030"THEN 500
270 P=INT(RND(1)*(X/8)+2)
272 PRINT TAB(P)LEFT$(A$,P)"O"
275 Y=Y+.5:IF X>235 THEN Y=Y+3
276 S= PEEK(56320):IF S<>127 THENGOSUB10100
380 POKE53248+1,Y
381 IF X>200THENX=200
385 IF PEEK(53248+31)=1THENGOSUB 10200
387 IFTI$="000010"ORTI$="000020"OR TI$="000025"THENCL=1
388 IF CL=1THEN GOSUB10400
389 IF CL=2THEN POKE53248+5,Y1:Y1=Y1-20:IFPEEK(53248+30)=255THENCL=2:GOSUB10200
390 IF Y1<0THENCL=0:Y1=255
400 GOTO260
500 G=0:DD=4: FORM=1TO200
```

```
510 PRINT"■■                                    "
522 P=INT(RND(1)*6)
530 PRINTTAB(P+G)"▗▄▄▖▗▖          ▗▄▄▖"
532 S= PEEK(56320):IF S<>127THENGOSUB10150
535 IFX>255THENX=255
536 POKE53248,X
540 IFG>20THENH=1
542 IFH=1THENG=G-.2
544 IFH=0THENG=G+.2
550 IF PEEK(53248+31)=1THENGOSUB 10200
580 NEXTM
1500 REM        ***************
1501 REM        ***************
1510 FORI=1TO70:PRINTTAB(RND(1)*39)"■."     :POKE53248+1,Y:Y=Y-.5:NEXT
1520 PRINT"■■                                    "
1521 PRINT"■■                                    "
1522 PRINT"■+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++"
1530 POKE53248+41,2
1532 PRINT"■                 RALLENTARE"
1535 F=7
1540 IFY>210THEN1600
1542 IF PEEK(203)<>64ANDF>1THEN F=F-1
1545 POKE53248+1,Y:Y=Y+F
1560 GOTO1540
1600 IFF<>1THENCC=4:GOSUB10200
10000 REM   ********************
10001 REM   *    SPIEGAZIONI    *
10002 REM   ********************
10004 POKE53280,2:POKE53281,2:PRINT"▗▖"
10006 PRINT"          ▗▄▄▖ ▗▄▄▄▖ ▗▄▄▄▖ ▗▄▄▄▖ ▗▄▄▄▖"
10007 PRINT"          ▐  ▐ ▐  ▐ ▐  ▐ ▐    ▐  "
10008 PRINT"          ▐▄▄▖ ▐▄▄▄▖ ▐▄▄▄▖ ▐    ▐▄▄▖"
10009 PRINT"            ▐ ▐    ▐  ▐ ▐    ▐"
10010 PRINT"          ▐▄▄▖ ▐    ▐  ▐ ▐▄▄▄▖ ▐▄▄▄▖"
10011 PRINT"■■                MISSION"
10013 PRINT"■■              1984  DMR SOFTWARE"
10015 PRINT"■■SE VUOI LE ISTRUZIONI PREMI 'I' ALTRIMENTI UN ALTRO TASTO"
10016 GETA$:IF A$=""THEN10016
10017 IF A$<>"I"THEN RETURN
10018 PRINT"▗"
10019 PRINT"IL FINE DEL GIOCO E' QUELLO DI ARRIVARE ALLA BASE LUNARE."
10020 PRINT"PER FAR CIO' DOVRAI PASSARE ATTRAVERSO  UN CAMPO DI BOLLE RADIOATTIV
E
10021 PRINT"CHE AL CONTATTO DELLA TUA NAVICELLA     ESPLODERANNO ASSIME A TE"
10022 PRINT"MA ATTENZIONE TRA LE BOLLE VI E' UN     ALTRO PERICOLO 'IL KROL'"
10023 PRINT"UN MOSTRO CHE SI GETTERA' VERSO DI TE."
10024 PRINT"L'UNICA SALVEZZA PER TE E' EVITARLO"
10025 PRINT"PASSATE LE BOLLE ATTENZIONE! SI ENTRA   NELLA GROTTA STELLARE....."
10026 PRINT"DOPO 4 COLLISIONI CON LE SUE PARETI     ESPLODERAI!"
10027 PRINT"■SE RIUSCIRAI A PASSARE IL TUTTO, UN VELOCE SALTO NELL'IPERSPAZIO"
10028 PRINT"E FINALMENTE A CASA....MA RICORDA  DI   FRENARE IN TEMPO PRIMA"
10029 PRINT"DELL'ATTERRAGGIO SE NON VUOI SCHIANTARTISULLA RAMPA"
10030 INPUT"PREMI RETURN PER CONTINUARE";A$
10032 PRINT"▗TASTI DA USARE"
10033 PRINT"■USANDO IL JOYSTICK COLLEGARLO ALLA      PORTA NUMERO 2"
10036 PRINT"■■PER FRENARE IN FASE DI ATTERRAGIO      PREMERE UN QUALSIASI TASTO
10037 INPUT"■■PREMI RETURN PER INIZIARE";A$
10099 RETURN
10100 IFS=123 OR S=122 OR S=121 THEN X=X-8:POKE53248,X :RETURN
10101 IFS=119 OR S=118 OR S=117THENX=X+8:POKE53248,X:RETURN
10102 RETURN
10150 IFS=123 OR S=122 OR S=121 THEN X=X-5:RETURN
10151 IFS=119 OR S=118 OR S=117THENX=X+5:RETURN
10152 RETURN
10200 POKE53281,1:FORT=1TO10:NEXT:POKE53281,0:CC=CC+1:IFCC>=DDTHEN10210
10201 POKE2040,192:RETURN
10210 FORI=1TO10:POKE53248+39,1
10211 POKE2040,193:FORT=1TO10:NEXT
```

```
10212 POKE2040,192:POKE53248+39,4:NEXT
10213 POKE53248,0
10215 PRINT"TTTT
```

```
1000 PRINT"□":POKE53265,27:POKE53272,21
1011 Z1=8192:Z2=16191
1020 INPUT"NOME DEL FILE";Z$
1022 INPUT"DISCO O NASTRO(D/N)";T$
1024 IF T$="N"THENX=1
1025 IF T$="D"THENX=8
1030 INPUT"LOAD O SAVE(L/S)";S$
1032 IFS$="S"THEN1100
1035 IFS$="L"THEN1160
1040 REM ****RUTIN CARICAMENTO****
1042 REM
1043 REM
1100 OPEN1,X,1,Z$
1105 FORS=Z1TOZ2
1110 M=PEEK(I)
1111 PRINT#1,M
1120 NEXT I:CLOSE1
1130 GOTO29
1140 REM ****RUTIN MEMORIZZAZIONE****
1141 REM
1142 REM
1160 POKE53272,PEEK(53272)OR8:PRINT"□":SYS20000:SYS20071
1165 POKE53265,PEEK(53265)OR32
1166 OPEN1,X,0,Z$
1170 FORI=Z1TOZ2
1180 INPUT#1,M
1190 POKEI,M
1200 NEXTI:CLOSE1:GOTO110
1500 REM
1501 REM     *******SPIEGAZIONI******
1503 REM IL PROGRAMMA PERMETTE DI TRACCIARE DISEGNI IN ALTA RISOLUZIONE
1504 REM IL DISEGNO PUO' ESSERE MEMORIZZATO SIA SU NASTRO CHE SU DISCO E PUO'
1507 REN ESSERE RICHIAMATO E DIRETTAMENTE DISEGNATO SU VIDEO
1508 REM
1509 REM TASTI DI GESTIONE
1510 REM PREMERE F1 PER CANCELLARE IL VIDEO IN ALTA RISOLUZIONE
1511 REM PREMERE F2 PER MEMORIZZARE O RICHIAMARE IL DISEGNO

READY.
```

```
****************

****************
*   GESTIONE   *
*  BIBLIOTECA  *
*              *
****************
```

Il programma vi permette di archiviare 2500 libri effettuando le ricerche per autore, titolo e corrente letteraria.

```
10 REM        GESIONE BIBLIOTECA
12 REM           DMR SOFTWARE
13 REM        ******************
15 POKE53280,0:PRINT"□#"CHR$(14)
16 ZX=1
18 PRINT"SE VUOI LE ISTRUZIONI D'USO PREMI # E   _¬| /_/ "
19 PRINT"CONTRARIAMENTE SOLO _¬| /_/":INPUTA$:IF A$="S"THENGOSUB20000
```

```
20 DIMB$(2500,3):REM MATRICE DATI
21 PRINT"▯SE DEVI CARICARE I DATI PREMI |          CONTRARIAMENTE UN ALTRO TASTO"
22 GETA$:IFA$=""THEN22
23 IFA$<>"H"THEN100
25 PRINT"▯RICHIAMO DATI DA NASTRO"
26 PRINT"INSERIRE LA CASSETTA CONTENENTE I DATI"
30 OPEN2,1,0,"DATA"
31 INPUT#2,CC
35 FORI=1TOCC
40 INPUT#2,B$(I,0)
41 INPUT#2,B$(I,1)
42 INPUT#2,B$(I,2)
43 INPUT#2,B$(I,3)
45 NEXT I :CLOSE 2
100 REM MENU' PRINCIPALE
110 PRINT"▯"CHR$(14)
111 PRINT"                    \¯/ /"
112 PRINT"▯▯CEGLI LA FUNZIONE DESIDERATA DANDO IL  CODICE CORRISPONDENTE▯"
115 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯1▯ .....INTRODUZIONE DATI"
116 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯2▯ .....RICERCA DATI"
120 GETA$:IF A$=""THEN120
122 IF A$="1"THENGOSUB1000
124 IF A$="2"THENGOSUB6000
125 GOTO100
1000 REM      *****INSERIMENTO DATI*****
1010 PRINT"▯\NSERIMENTO DATI▯▯"
1020 PRINT"INSERIRE I DATI NELL'ORDINE IMPOSTO"
1025 PRINT"▯MAX 2500 LIBRI X4 VOCI CIASCUNO          TOTALE 10000VOCI RICERCA"
1026 PRINT"▯PER INTERROMPERE L'IMMISSIONE DATI       BATTERE '↑' E _¯| /_/"
1028 PRINT"▯▯▯PREMI _¯| /_/ PER INIZIARE▯";:INPUTC$
1030 PRINT"▯"
1032 FOR I=ZXTO2500:PRINT"▯"I
1040 INPUT"TITOLO TESTO(↑ STOP)";Z$
1045 IF Z$="↑"THEN ZX=CC+1:GOTO10000
1046 B$(I,0)=Z$:CC=CC+1
1048 INPUT"AUTORE";B$(I,1)
1050 INPUT"CORRENTE LET. O EPOCA";B$(I,2)
1055 INPUT"SCAFFALE E N.SEQUENZIALE";B$(I,3)
1060 NEXT I
1070 GOTO10000
6000 REM     ****RICERCA DATI****
6005 PRINT"▯▯_ICERCA DATI▯▯TIPI DI RICERCA"
6010 PRINT"-▯1▯ ...RICERCA PER AUTORE▯
6011 PRINT"▯LIBRI DELL'AUTORE,CORRENTE LETTERARIA   COLLOCAZIONE TESTI▯"
6012 PRINT"▯-▯2▯ ...RICERCA PER TITOLO LIBRO▯▯
6013 PRINT"AUTORE,CORRENTE LETTERARIA,COLLOCAZIONE TESTO▯"
6015 PRINT"▯-▯3▯ ...RICERCA PER CORRENTE LETTERARIA          O EPOCA"
6018 PRINT"▯▯TESTI DEL PERIODO,AUTORI,COLLOCAZIONE   TESTI"
6020 PRINT"▯▯▯DARE IL CODICE CORRISPONDENTE ALLA      FUNZIONE SCELTA"
6022 GETA$:IFA$=""THEN6022
6023 IFA$="1"THENRR=1:Z1=0:Z2=2:Z3=3:GOTO6100
6024 IFA$="2"THENRR=0:Z1=1:Z2=2:Z3=3:GOTO6100
6025 IFA$="3"THENRR=2:Z1=0:Z2=1:Z3=3:GOTO6100
6026 GOTO6000
6100 REM      RICERCA*******
6101 PRINT"▯▯"
6104 PRINT"▯INSERIRE IL DATO DI RICERCA";:INPUTN$
6105 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ATTENDERE GRAZIE"
6110 FORI=1TOCC
6112 IFB$(I,RR)=N$THEN6115
6113 GOTO6300
6115 PRINTB$(I,Z1):TR=1
6116 PRINTB$(I,Z2)
6117 PRINTB$(I,Z3);" (COLLOCAZIONE)▯"
6300 NEXT I
6310 IFTR=0THENPRINT"RICERCA NEGATIVA":FORT=1TO1500:NEXT:GOTO100
6320 INPUT"▯PREMI _¯| /_/ PER TORNARE AL \ENU";A$:TR=0:GOTO100
9999 STOP
```

```
10000 REM   ***MEMORIZZAZIONE DATI***
10005 PRINT"□SE VUOI MEMORIZZARE I DATI ORA INSERITI PREMI *"
10006 PRINT"CONTRARIAMENTE UN ALTRO TASTO"
10007 GETA$:IF A$=""THEN10007
10008 IF A$<>"S"THENGOTO100
10010 PRINT"□MEMORIZZAZIONE DATI INSERITI"
10020 OPEN1,1,1,"DATA"
10030 FOR X=1TOCC
10031 PRINT#1,CC
10040 PRINT#1,B$(I,0)
10041 PRINT#1,B$(I,1)
10042 PRINT#1,B$(I,2)
10043 PRINT#1,B$(I,3)
10045 NEXTI:CLOSE1
10050 PRINT"□DATI MEMORIZZATI":FORT1TO1500:NEXT:GOTO100
20000 PRINT"□"
20001 PRINT"↘L PROGRAMMA PERMETTE DI MEMORIZZARE    IN MANIERA ORDINATA IN UN
20002 PRINT"ARCHIVIO ELETTRONICO UN MASSIMO DI 2500 LIBRI REGISTRATI PER AUTORE,
20003 PRINT"CORRENTE LETTERARIA,TITOLO DEL TESTO."
20004 PRINT"↘N OLTRE AD OGNI LIBRO VA AFFIDATO IL   NUMERO PROGRESSIVO O LO"
20005 PRINT"SCAFFALE IN CUI SI TROVA."
20006 PRINT"↖ER ESEMPIO SI POSSONO ARCHIVIARE I     LIBRI CON UN CODICE MISTO
20007 PRINT"CHE SIA COMPOSTO DALLO SCAFFALE E DALLA POSIZIONE DEL TESTO IN ESSO.
"
20008 PRINT"ES:PER INICARE IL 10′ LIBRO DELLO SCAF- FALE T DAREMO IL CODICE T/10
20009 PRINT"□□□PREMI RETURN PER INIZIARE":INPUTA$:RETURN

READY.
```

```
****************
```

```
****************
*     AGENDA   *
*  TELEFONICA  *
*              *
****************
```

Il programma gestisce un'agenda telefonica computerizzata che vi permetterà la ricerca del numero telefonico e dell'indirizzo di ogni soggetto memorizzato in modo semplice e veloce.

```
10 REM   DMR SOFTWARE
20 REM   ************
30 REM AGENDA TELEFONICA
40 REM ****************
42 DIM N$(500),T$(500),I$(500)
43 BV=1
45 GOSUB10000:REM LETTURA DATI CASSETTA
50 REM MENU PRINCIPALE
55 POKE53280,5:POKE53281,5:PRINT"□■"
60 PRINTTAB(12)"MENU PRINCIPALE"
61 PRINTTAB(12)"■──────────────■"
65 PRINT"□□□OPZIONI :"
70 PRINT"□□□1■■ INSERIMENTO DATI"
71 PRINT"□□□2■■ AGGIORNAMENTO DATI"
```

```
73 PRINT"■■■3■■ RICERCA DATI"
75 PRINT"■■BATTERE IL CODICE CORRISPONDENTE ALLA   FUNZIONE SCELTA"
80 GET A$:IF A$=""THEN80
85 IF A$<>"1"AND A$<>"2" AND A$<>"3"THEN 80
90 PRINT "■■■FUNZIONE SCELTA N. ";A$
95 FOR T=1TO1000:NEXT
100 IF A$="1"THEN 1000
110 IF A$="2"THEN 2000
150 IF A$="3" THEN 3000
900 REM INSERIMENTO DATI
1000 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"■■"
1010 PRINT"IL NUMERO DEI DATI DA INSERIRE E' A TUA CONOSCENZA ?"
1011 PRINT"RISPONDI S PER SI N PER NO"
1015 INPUT"■";R$
1025 IF R$="S"THEN INPUT"QUANTI SONO ";N:GOTO 1050
1030 N=500
1050 PRINT"■FASE DI MEMORIZZAZIONE"
1070 PRINT"PER INTERROMPERE LA MEMORIZZAZIONE DARE AL PRIMO INPUT";
1071 PRINT" IL CODICE 'IT'"
1080 INPUT"■■■■PREMI RETURN PER INIZIARE";V$
1100 PRINT"■":FOR V=0 TO N-1
1105 PRINT"NOME E COGNOME N.";V;
1110 INPUT N$(V)
1115 IF N$(V)="IT"THEN GOTO1500
1120 PRINT"TELEFONO N.";V;
1130 INPUT T$(V)
1140 PRINT"INDIRIZZO N.";V;
1150 INPUTI$(V)
1180 PRINT"■"
1190 NEXT V
1500 PRINT"■FASE DI MEMORIZZAZIONE SU NASTRO"
1510 PRINT"■■INSERIRE LA CASSETTA"
1515 PRINT"■PREMERE PLAY E REC "
1520 PRINT"ATTENDERE QUALCHE MINUTO■":
1522 REM REGISTRAZIONE DATI
1530 OPENBV,1,1,"DATA FILE"
1540 FOR I=0TO V-1
1560 PRINT#BV,N$(I)
1561 PRINT#BV,T$(I)
1562 PRINT#BV,I$(I)
1570 NEXT I:PRINT#BV,"SSS"
1580 CLOSEBV :BV=1
1590 PRINT"■ MEMORIZZAZIONE FINITA"
1600 FORT=1TO2000:NEXT:GOTO50
1999 REM AGGIORNAMENTO DATI
2000 POKE53280,3:POKE53281,3:PRINT"■■"
2010 PRINT"INSERIRE IL NOME E IL COGNOME DEL SOGGETTO DA AGGIORNARE"
2020 INPUT X$
2030 FOR I=0TOH-1
2040 IF X$=N$(I) THEN 2100
2050 NEXTI
2060 PRINT"DATO INESISTENTE":FOR T=1TO2000:NEXT:GOTO50
2100 PRINT"■"
2110 PRINTN$(I)
2111 PRINTT$(I)
2113 PRINTI$(I)
2120 PRINT"■PREMERE:"
2122 PRINT"N) PER MODIFICARE IL NOMINATIVO"
2123 PRINT"T) PER MODIFICARE IL TELEFONO"
2125 PRINT"I) PER MODIFICARE L'INDIRIZZO"
2200 GET A$
2210 IF A$="N"THEN INPUT"AGGIORNAMENTO";N$(I) :GOTO2800
2215 IF A$="T"THEN INPUT"AGGIORNAMENTO";T$(I):GOTO2800
2220 IF A$="I"THEN INPUT"AGGIORNAMENTO";I$(I):GOTO2800
2280 GOTO2200
2800 V=H+1:BV=2:GOTO1500
3000 REM RICERCA DATI MEMORIZZATI
3005 POKE53280,6:POKE53281,6:PRINT"■■"
3010 PRINT"LA RICERCA PUO' ESSERE ESEGUITA PER     NOMINATIVO, PER TELEFONO";
3020 PRINT" E PER INDIRIZZO"
```

```
3030 PRINT"XPREMERE :XX"
3040 PRINT"N>PER LA RICERCA BASATA SUL NOMINATIVOX"
3041 PRINT"T>PER LA RICERCA BASATA SU RECAPITO        TELEFONICOX"
3042 PRINT"I>PER LA RICERCA BASATA SULL'INDIRIZZOX"
3050 GET A$
3052 IF A$="N"THEN 3100
3053 IF A$="T"THEN 3300
3054 IF A$="I"THEN 3500
3060 GOTO3050
3100 PRINT"□"
3110 PRINT"INSERIRE IL NOME E IL COGNOME DEL        SOGGETTO RICERCATO"
3120 INPUT X$
3125 FOR I=0TO H
3130 IF X$=N$(I) THEN GOTO3700
3135 NEXT I
3140 PRINT"DATO INESISTENTE":FORT=0TO2000:NEXT:GOTO50
3300 PRINT"□"
3310 PRINT"INSERIRE IL RECAPITO TELEFONICO DEL      SOGGETTO RICERCATO"
3320 INPUT X$
3325 FOR I=0TO H
3330 IF X$=T$(I) THEN GOTO3700
3335 NEXT I
3340 PRINT"DATO INESISTENTE":FORT=0TO2000:NEXT:GOTO50
3500 PRINT"□"
3510 PRINT"INSERIRE L'INDIRIZZO  DEL SOGGETTO       RICERCATO"
3520 INPUT X$
3525 FOR I=0TO H
3530 IF X$=I$(I) THEN GOTO3700
3535 NEXT I
3540 PRINT"DATO INESISTENTE":FORT=0TO2000:NEXT:GOTO50
3700 PRINT"□"
3710 PRINT"IL DATO RICHIESTO E' STATO TROVATOXX"
3720 PRINTN$(I)
3721 PRINTT$(I)
3722 PRINTI$(I)
3740 PRINT"XXPREMI RETURN PER TORNARE AL MENU         PRINCIPALE"
3800 INPUT D$:GOTO50
10000 PRINT"□H"
10005 PRINT"SE NON HAI DATI MEMORIZZATI PREMI N     CONTRARIAMENTE RETURN"
10006 INPUT"CODICE";D$:IF D$="N"THEN RETURN
10010 PRINT"INSERIRE NEL REGISTRATORE LA CASSETTA   CONTENENTE I DATI E PREMERE"
;
10020 PRINT" PLAY"
10030 OPEN 1,1,0,"DATA FILE"
10035 FOR H=0TO500
10040 INPUT#1,N$(H):IF N$(H)="SSS"THEN 10100
10041 INPUT#1,T$(H)
10042 INPUT#1,I$(H)
10060 NEXT H
10100 RETURN

READY.
```

****

```
****************
*    SPRITE    *
*   GENERATOR  *
*              *
****************
```

Un comodo e indispensabile strumento per convertire in codici decimali le figure Sprite da voi disegnate sul video in una matrice di 21 x 24 caratteri.

```
0 REM            DMR SOFTWARE
10 REM CREAZIONE SPRITES
15 DIM B$(504):DIM N(64)
20 GOSUB1000
30 PRINT"MUOVERE IL CURSORE CON I TASTI NORMALI"
50 DEF FN P(X)=1034+X+Y*40
52 DEF FN C(X)=55306+X+Y*40
55 X=116 :Y=-2
100 GET P$
105 IF P$=" "THEN GOTO2000
110 IF P$="*"THEN C=1
115 IF P$="*"THEN C=0
120 IF P$="M"ANDX<139  THEN X=X+1
130 IF P$="N"ANDX>116  THEN X=X-1
140 IF P$="X"ANDY<18   THEN Y=Y+1
150 IF P$="Z"ANDY>-2   THEN Y=Y-1
160 POKE FN P(X),160
165 POKE FN C(X),1:POKEFN C(X),2
170 PRINTFNP(X)"Z"
180 IF C=0 THEN POKE FN P(X),32:POKE FN C(X),0:
500 GOTO 100
1000 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"Z"
1005 POKE53269,0
1008 GOSUB 10000
1010 FORI=0TO20
1015 PRINT"*"I
1016 PRINT"[redacted]"
1020 NEXT
1021 PRINT"**"
1025 PRINT"[redacted]"
1026 PRINT"[redacted]"
1050 PRINTCHR$(14)"   PREMERE [redacted] PER INIZIARE"
1052 GETA$:IF A$="*" THEN GOTO1056
1054 GOTO1052
1056 PRINT"Z                                        "
1058 RETURN
2000 PRINT"Z              MEMORIZZAZIONE            "
2010 FORI=1TO2000:NEXT
2020 PRINT"Z              ATTENDERE GRAZIE"
2021 PRINT"                  ""Z"
2025 C=0:NN=0
2030 FORI=1070 TO 1870  STEP 40
2040 FORT=0TO23:PRINT"Z RIGA ";NN
2050 IF PEEK(I+T)<>32 THEN B$(C)="1"
2051 IF PEEK(I+T)=32 THEN B$(C)="0"
2070 C=C+1
2090 NEXT T:NN=NN+1
2300 NEXT I
2500 PRINT"Z":TL=0:V=8:O=0
2501 PRINT"[redacted]"
2502 PRINT"[redacted] IN CORSO LA CONVERSIONE DEI NUMERI DABINARIO A DECIMALE[redacted]"
2510 FORI=0 TO504 STEP8:TL=0:V=8
2511 IF I=504 THENGOTO2700
```

```
2530 FORT=I TO I+7 :PRINT"□CONTATORE ";I
2540 TL=TL+VAL(B$(T))*2↑(V-1)
2545 V=V-1
2600 NEXT
2610 N(O)=TL:O=O+1
2680 NEXT
2700 PRINT"□"
2705 PRINT"■■■■■■■■"
2710 PRINT" ■ 91■■  VISUALIZZAZIONE SPRITE"
2720 PRINT"■ ■ 92■■  MEMORIZZAZIONE DATI   "
2730 PRINT"■ ■ 93■■  STAMPA DATI"
2735 PRINT"■ ■ 94■■  MODIFICA SPRITE     "
2736 PRINT"■ ■ 95■■  VISUALIZZAZIONE DATI SU VIDEO"
2740 PRINT"■■■■■■■INSERIRE IL CODICE DELLA FUNZIONE SCELTA"
2742 PRINT"□■──────────────
```

```
10020 PRINT"TASTO _2 PERMETTE DI CANCELLARE I TRATTIERRATI E DI SPOSTARE ";
10025 PRINT"IL CURSORE SENZA DISEGNARE SUL VIDEO"
10030 PRINT"▯TASTO _7+● ▚_▌ (_8) DA IL VIA ALLA      MEMORIZZAZIONE SOTTO ";
10035 PRINT"FORMA DI ●▛_▚▌▔ DELDISEGNO GENERATO"
10040 PRINT"▯▯▯▯"
10045 PRINT"▯ PREMI UN TASTO PER CONTINUARE"
10050 GET A$:IF A$<>""THEN 10070
10055 GOTO10050
10070 PRINT"▯ PREMI UN TASTO PER CONTINUARE":FORT=1TO500:NEXT:PRINT"▯":RETURN

READY.
```

```
****************
```

```
****************
*    GESTIONE    *
* APPUNTAMENTI   *
*                *
****************
```

Il programma permette di memorizzare e gestire i vostri appuntamenti di mese in mese con possibilità di continui aggiornamenti.

```
10 REM *DMR SOFTWARE*
11 REM ***RUBRICA APPUNTAMENTI***
20 DIM A$(31,15):REM MATRICE DATI
30 GOSUB 25000:REM RICHIAMO DATI
50 GOSUB10000:REM MENU
100 REM GOSUB TEMPORIZZATORE
120 FOR T=1TO2000:NEXT:RETURN
1000 REM AGGIORNAMENTO
1020 PRINT"▯"
1030 PRINT"INSERIRE LA DATA DEL GIORNO DA          AGGIORNARE"
1035 PRINT"▯(▔3:12)":GOTO1040
1038 PRINT"ERRORE : DATO ILLOGICO"
1040 INPUT D:IF D<1 OR D>31 THEN 1038
1045 PRINT"CONTROLLO DEL GIORNO ";D;"C.M." :GOSUB100
1055 H=0:PRINT"▯ORE": FOR I=0TO14
1060 PRINTH;TAB(5);A$(D-1,I):H=H+1
1070 NEXT
1080 PRINT"INSERIRE ORA DA AGGIORNARE O MODIFICARE"
1085 INPUT HH
1090 HH=HH-8:IF HH<0ORHH>14 THEN PRINT"ERRORE: DATO ILLOGICO":GOSUB100:GOTO1055
1095 PRINT"▯"
1100 PRINT"ISERIRE LA NOTA PER IL GIORNO";D:PRINT"ALLE ORE ";HH+8
1115 INPUT N$:
1120 A$(D-1,HH)=N$
1130 PRINT"▯VISUALIZZAZIONE AGGIORNATA"
1135 PRINT"ORE":H=8:FORI=0TO14:PRINTH;TAB(5);A$(D-1,I):H=H+1:NEXT
1140 PRINT"RICORDARE DI MEMORIZZARE I DATI          CON AGGIORNAMENTO"
1142 PRINT"▯BATTERE _▔I /_/ PER TORNARE AL \▔/ /":INPUTQ$
1150 GOTO10000
2000 STOP
```

```
3000 PRINT"▯MEMORIZZAZIONE"
3020 PRINT"▯INSERIRE LA CASSETTA"
3040 OPEN1,1,1,"DATA"
3050 FORI=0TO31
3055 FORG=0TO14
3058 PRINT#1,A$(I,G)
3060 NEXTG:NEXTI
3090 PRINT"▯MEMORIZZAZIONE FINITA":GOSUB100
3100 CLOSE1:GOTO10000
5000 PRINT"▯"
5001 PRINT"(PER LA VISUALIZZAZIONE DI PIU' GIORNI    BATTERE '↑')"
5010 PRINT"INSERIRE IL GIORNO DA ESAMINARE DEL     C.M"
5020 INPUTD$:IF D$="↑"THEN 5300
5021 PRINT"▯GIORNO ";D$:PRINT"ORE"
5030 D=VAL(D$)-1:H=8:FORI=0TO14
5040 PRINTH;TAB(5)A$(D,I):H=H+1
5060 NEXT
5080 PRINT"BATTERE _¯| /_/ PER TORNARE AL \¯/ /" :INPUT G$:GOTO10000
5300 PRINT"▯INSERIRE L'INTERVALLO DI TEMPO DA       VISUALIZZARE"
5310 PRINT"¯S:BATTENDO PRIMA 2 E POI 10 I GIORNI   VISUALIZZATI ANDRANNO DAL 2";
5311 PRINT" AL 10"
5320 INPUT"GIORNO DI PARTENZA";G1:IFG1<0ORG1>31THEN 5320
5321 INPUT"GIORNO D'ARRIVO";G2:IF G2<0OR G2>31ORG2<G1THEN5321
5325 FORI=G1-1 TO G2-1:H=8:PRINT"▯ORE    GIORNO ";I+1
5330 FORJ=0TO14
5332 PRINTH;TAB(5)A$(I,J):H=H+1
5340 NEXT:INPUT"BATTERE _¯| /_/ PER CONTINUARE";E$
5380 NEXT:GOTO10000
5400 STOP
10000 POKE53280,6:POKE53281,6:PRINT"▯▯"CHR$(14)
10010 PRINTTAB(17)"\¯/ /"
10011 PRINTTAB(17)"¯¯¯¯"
10020 PRINT"▯▯"
10030 PRINT"CODICE............FUNZIONE"
10032 PRINT"————————————————————————————————————"
10035 PRINT"▯▯1▯                    ↑GGIORNAMENTO"
10036 PRINT"▯▯2▯                    \EMORIZZAZIONE DATI"
10037 PRINT"▯▯3▯                    /TENZA"
10038 PRINT"▯————————————————————————————————————"
10040 PRINT"▯▯PER LA FUNZIONE SCELTA BATTERE IL CODICECORRISPONDENTE"
10042 GET A$:IFA$=""THEN10042
10052 IF A$="1"THEN 1000
10055 IF A$="2"THEN 3000
10060 IF A$="3"THEN 5000
10090 GOTO10042
25000 PRINT"▯INSERIRE LA CASSETTA CONTENENTE I DATI"
25005 OPEN2,1,0,"DATA"
25010 FORI=0TO31
25020 FORJ=0TO14
25030 INPUT#2,A$(I,J)
25040 NEXT:NEXT:CLOSE2:RETURN

READY.
```

****

```
****************
*  CLASSIFICA  *
*  CALCIATORI  *
*   SERIE A    *
****************
```

Un semplice e funzionale programma che vi permetterà di memorizzare e richiamare la classifica delle squadre di serie A.
Inserendo i risultati delle varie partite la classifica si aggiornerà automaticamente e sarà così memorizzata.

```
1 OPEN1,4:CMD1:PRINT"DMR SOFTWARE":LIST
10 REM     ************
11 REM     DMR SOFTWARE
12 REM     ************
15 DIMC$(16):DIMP(16):DIMH(16)
16 DIM S$(16,2):DIMR$(16)
18 GOSUB20000
20 PRINT"[illegible] "
22 POKE53280,0:POKE53281,0
25 POKE53272,23
26 PRINT"[illegible] SOFTWARE"
28 PRINTTAB(15);"[illegible]"
30 FORI=1TO12:PRINTTAB(5);"[illegible]":NEXT
32 PRINT"[illegible]"
35 PRINT"  [illegible]1[illegible]    INSERIMENTO RISULTATI"
36 PRINT
38 PRINT"  [illegible]2[illegible]        STAMPA CLASSIFICA"
39 PRINT: PRINT"  [illegible]3[illegible]          CARICAMENTO DATI"
40 PRINT: PRINT"  [illegible]4[illegible]        REGISTRAZIONE DATI"
41 PRINT"[illegible]PREMI IL NUMERO CORRISPONDENTE ALLA     FUNZIONE SCELTA"
42 INPUT"[illegible]IMMETTI IL CODICE E PREMI [illegible]";S
45 IFS>4ORS<1THEN100
50 GOTO200
100 PRINT"[illegible]"
110 FORI=1TO1000:NEXT:GOTO20
200 IFS=1THEN1000
201 IFS=3THEN20000
203 IFS=4THEN30000
220 GOTO2000
1000 PRINT"[illegible]"
1001 POKE53281,0:PRINT"[illegible]"
1010 INPUT"NUMERO COMPLESSIVO PARITE GIOCATE";P
1022 PRINT"[illegible]"
1025 CO=CO+1:IFCO>PTHEN1250
1030 INPUT"1) SQUADRA         ";S1$
1031 GOSUB9000
1032 INPUT"2) SQUADRA         ";S2$
1033 GOSUB9000
1035 INPUT"RISULTATO(1/2/[illegible])  ";R$(CO)
1036 PRINT
1040 S$(CO,1)=S1$:S$(CO,2)=S2$:S1$=" ":S2$=" ":
1045 GOTO1025
1250 DIM D(P,2):FOR I=1TOP
1255 IF R$(I)="1"THEN D(I,1)=2
1260 IF R$(I)="2"THEN D(I,2)=2
1265 IF R$(I)="X"THEN D(I,1)=1:D(I,2)=1
1270 NEXT
1300 FORI=1TO16
1301 FORG=1TOP
1305 IFC$(I)=S$(G,1)THENP(I)=P(I)+D(G,1)
1306 IFC$(I)=S$(G,2)THENP(I)=P(I)+D(G,2)
1400 NEXT
```

```
1500 NEXT
1510 GOTO20
2000 PRINT"":OPEN1,4:CMD1
2010 PRINT"ATTENDERE QUALCHE SECONDO"
2020 FORI=1TO16:H(I)=P(I):NEXT
2060 L=16
2070 L=INT(L/2)
2080 IFL=0THEN2186
2090 FORJ=1TO16-L
2100 I=J
2110 IFP(I)>=P(I+L)THEN 2170
2120 C=P(I)
2130 P(I)=P(I+L)
2140 P(I+L)=C
2150 I=I-L
2160 IF I>=1THEN2110
2170 NEXT
2180 GOTO2070
2186 PRINT"CLASSIFICA GENERALE SERIE "
2187 POKE53281,6:PRINT"#"
2188 PRINT"__SQUADRE_____PUNTI_____":PRINT
2189 FORJ=1TO16
2190 FOR X=1TO16
2192 IFP(J)=H(X)THENPRINT"-";C$(X);TAB(30)P(J):H(X)=0:
2195 NEXT X
2500 NEXT:INPUT"PREMI  PER RITORNARE AL ";VV$:GOTO20
9000 FORC=1TO16
9010 READC$
9015 IFC$=S1$ORC$=S2$THENRESTORE:RETURN
9020 NEXT:RESTORE
9030 PRINT"NOME INESISTEMTE":FORT=1TO1500:NEXT:GOTO1030
9100 DATA TORINO,JUVENTUS,MILAN,LAZIO,ROMA,NAPOLI,AVELLINO,FIORENTINA
9110 DATA PISA,CATANIA,ASCOLI,GENOA,SAMPDORIA,UDINESE,VERONA,INTER
10010 INPUT"SQUADRA";C$(I)
10020 INPUT"PUNTI";P(I)
10030 NEXT:RETURN
20000 REM CARICAMENTO DATI
20001 PRINT"_____"
20002 PRINT"IMMETTI LA CASSETTA CONTENENTE I DATI"
20003 PRINT"E PREMI  (REGISTRATORE)"
20005 PRINT"_____"
20010 PRINT"LETTURA DATI"
20015 OPEN1,1,0,"DATA FILE"
20018 FORI=1TO16
20020 INPUT#1,C$(I)
20030 NEXT I:CLOSE1
20050 PRINT"PRIMA SERIE CARICATA"
20055 PRINT"LETTURA SECONDA SERIE"
20060 FORT=1TO2000:NEXT
20062 OPEN1,1,0,"DATA FILE 2"
20070 FORI=1TO16
20075 INPUT#1,P(I)
20080 NEXTI:CLOSE 1
20082 PRINT "LETTURA DATI TERMINATA"
20090 FORI=1TO2000:NEXT:GOTO20
30000 PRINT"REGISTRAZIONE DATI INSERITI"
30005 PRINT"PREMI "
30010 PRINT"ATTENDERE QUALCHE MINUTO":PRINT"|"
30011 OPEN1,1,1,"DATA FILE"
30020 FORI=1TO16
30022 PRINT#1,C$(I)
30033 NEXT I:CLOSE 1
30040 OPEN1,1,1,"DATA FILE 2"
30044 FORI =1TO16
30055 PRINT#1,P(I)
30066 NEXTI:CLOSE 1
30070 PRINT"REGISTRAZIONE FINITA"
30080 FORI =1TO2000:NEXTI:GOTO20

READY.
```

```
****************
*     CALCOLO    *
*  EQUO CANONE   *
*                *
****************
```

Un utile programma che vi permetterà di effettuare il calcolo dell'equo canone in modo semplice ma soprattutto esatto, senza ricorrere al costoso commercialista.

```
10 REM  ********************
12 REM  *CALCOLO EQUO CANONE*
14 REM  *    DMR SOFTWARE   *
16 REM  ********************
100 REM PREPARAZIONE VETTORI
105 DIM A$(8,2)
110 FORI=1TO8
120 READ Q$,V$
125 A$(I,1)=Q$:A$(I,2)=V$
128 NEXT I
130 DATASIGNORILE,2.00,CIVILE,1.25,ECONOMICO,1.05,POPOLARE,0.80,ULTRAPOPOLARE
131 DATA0.60,RURALE,0.60,VILLINI,1.40,TIPICHE DEI LUOGHI,0.80
135 DIM B$(6,2)
140 FORI=1TO6
145 READ Q$,V$
150 B$(I,1)=Q$:B$(I,2)=V$
152 NEXTI
155 DATA400000,1.2,250000,1.1,100000,1.05,50000,0.95,10000,0.90,5000,0.80
160 DIM C$(5,2)
162 FORI=1TO5
165 READ Q$,V$
166 C$(I,1)=Q$:C$(I,2)=V$
170 NEXT I
171 DATAZONA AGRICOLA,0.85,ZONA EDIFICATA PERIFERICA,1
172 DATAZONA ED.CENTRO PERIFERICA,1.20,ZONA PREGIATA AGRICOLA O PERIFERICA,1.20
173 DATACENTRO STORICO,1.30
175 DIM D$(4,2)
180 FORI=1TO4
183 READ Q$,V$
185 D$(I,1)=Q$:D$(I,2)=V$
188 NEXT I
189 DATAZONA AGRICOLA,0.85,CENTRO STORICO,1.1,CENTRO EDIFICATO,1
190 DATAEDIFICI DEGRADATI SITI NON IN ZONE AGRICOLE,0.90
191 DIME$(6,2)
192 FORI=1TO6
193 READ Q$,V$
195 E$(I,1)=Q$:E$(I,2)=V$
196 NEXTI
197 DATAPIANO SEMINTERRATO,0.80,PIANO TERRA,0.90,PIANI INTERMEDI E ULTIMO,1
198 DATAPIANO ATTICO,1.2,4 PIANO E SUPERIORI SENZA ASCENSORE,0.95
199 DATAPIANO ATTICO SENZA ASCENSORE,1.1
200 DIM F(46,2):D=0.01:C=1
210 FORI=5TO20
222 F(I-4,1)=I:F(I-4,2)=C
230 C=C-D
235 NEXT I
236 C=0.845
240 FORI=21TO50
242 F(I-4,1)=I:F(I-4,2)=C
244 C=C-0.005
250 NEXT I
```

```
255 DIMG$(3,2)
256 FORI=1TO3
260 READ G$,V$
261 G$(I,1)=G$:G$(I,2)=V$
265 NEXT I
266 DATANORMALE,1,MEDIOCRE,0.80,SCADENTE,0.60
270 DIM H$(2,2)
272 FORI=1TO2
275 READ G$,V$
276 H$(I,1)=G$:H$(I,2)=V$
280 NEXT I
281 DATA CENTRO NORD,250000,MERIDIONE,225000
300 REM         ********************
310 REM         INTRODUZIONE      DATI
311 REM         ********************
315 DIM C(8):NN=1
320 PRINT"■":POKE53280,0:POKE53281,0:
322 PRINT"□INTRODURRE IL CODICE CORRISPONDENTE AL  CASO PROPIO"
323 PRINT"■TIPOLOGIA■"
325 FORI=1TO8
326 PRINTI,,A$(I,1)
327 NEXT
328 INPUT"CODICE";C:IFC>8ORC<0THEN328
329 X$=A$(C,2)
330 GOSUB5000
331 PRINT"□CLASSE DEMOGRAFICA DEI COMUNI■■"
335 FORI=1TO6
336 PRINTI,"OLTRE "B$(I,1);TAB(25)"ABITANTI"
337 NEXT
338 INPUT"CODICE";C:IFC>6ORC<0THEN338
339 X$=B$(C,2)
340 GOSUB5000
341 PRINT"□UBICAZIONE■■"
342 PRINT"COMUNE OLTRE 20000 ABITANTI?"
343 INPUT"PREMI 'S'PER SI 'N' PER NO";R$
344 IF R$="N"THEN370
345 FORI=1TO5
346 PRINTI"  "C$(I,1)
347 NEXT
348 INPUT"■CODICE";C:IFC>5ORC<0THEN348
349 X$=C$(C,2)
350 GOSUB5000
355 GOTO390
370 REM   ********
375 FORI=1TO3
376 PRINTI"  "D$(I,1)
377 NEXT
378 INPUT"■CODICE";C:IFC>3ORC<0THEN378
379 X$=D$(C,2)
380 GOSUB5000
390 REM   ********
391 PRINT"□IVELLO DI PIANO■■"
395 FORI=1TO6
396 PRINTI"  "E$(I,1)
397 NEXT
398 INPUT"■CODICE";C:IFC>6ORC<0THEN398
399 X$=E$(C,2)
400 GOSUB5000
410 PRINT"□ANNI TRASCORSI DALLA COSTRUZIONE         (VETUSTA')"
412 PRINT"MINIMO 5 ANNI"
420 PRINT"SE SUPERIORE A 50 ANNI BATTERE 50"
422 INPUT "■■ANNI";C
423 C=C-4:C(NN)=F(C,2):NN=NN+1
430 PRINT"□CONSERVAZIONE MANUTENZIONE■■"
433 FORI=1TO3
435 PRINTI,,G$(I,1)
436 NEXT I
438 INPUT"■CODICE";C:IFC>3ORC<0THEN438
```

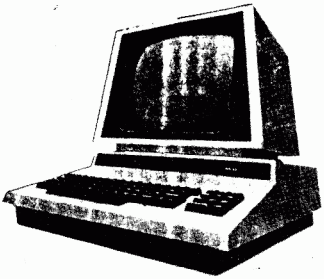
```
439 X$=O$(C,2)
440 GOSUB5000
500 REM ***CALCOLO SUPERFICIE CONV.***
501 PRINT"□LA  SUPERFICIE CONVENZIONALE E' A TUA   CONOSCENZA"
502 PRINT"BATTI 'S' PER SI 'N' PER NO"
503 INPUTR$:IF R$="S"THENINPUT"VALORE";X:GOTO 601
510 PRINT"□INSERIRE I VALORI CORRISPONDENTI"
522 PRINT"PER GLI ELEMENTI NON POSSEDUTI BATTERE'0'(ZERO)"
530 PRINT"SUPERFICIE APPARTAMENTO(ESCLUSO BALCONE)"
531 INPUT X
533 INPUT"SUPERFICIE BOX";Z
534 IF Z=0THEN 540
535 Z=Z/2
538 X=X+Z
540 INPUT"SUPERFICIE POSTO MACCHINA";Z
541 IF Z=0THEN 545
542 Z=Z*20/100
543 X=X+Z
545 PRINT"SUPERFICIE CONDOMINIALE A VERDE IN MISU RA CORRISPONDENTE ALLA QUOTA"
546 PRINT"MILLESIMALE DELL'UNITA' IMMOBILIARE":INPUT Z
547 IF Z=0THEN 560
550 Z=Z*10/100
555 X=X+Z
560 PRINT "SUPERFICIE DEI VANI CON ALTEZZA INFERIO RE A M 1.70"
562 INPUT Z
565 IF Z=0THEN570
566 Z=Z*30/100
568 X=X-Z
570 INPUT"SUPERFICIE BALCONI,TERRAZZE,CANTINE";Z
571 IF Z=0THEN600
575 Z=Z*25/100
577 X=X+Z
600 PRINT"□"
601 C(NN)=X:NN=NN+1
610 PRINT"□COSTO BASE□□"
620 PRINT 1,,H$(1,1)
622 PRINT 2,,H$(2,1)
625 INPUT"□CODICE";C:IF C>2ORC<0THEN625
626 X$=H$(C,2)
630 GOSUB5000
1000 REM   ****************
1010 REM   CALCOLO E.C.
1011 REM   ****************
1015 X=1
1020 FORI=1TO8
1025 X=C(I)*X
1030 NEXT I
1050 PRINT"□"
1060 PRINT "VALORE CONVENZIONALE ";X
1070 PRINT "EQUO CANONE  ANNUALE ";X*3.85/100
1075 PRINT "EQUO CANONE  MENSILE ";(X*3.85/100)/12
4000 END
5000 REM   *****SOTTOPROGRAMMA MEMO******
5001 C(NN)=VAL(X$):NN=NN+1
5002 RETURN

READY.
```

****

PAG	RIGA	ERRATA	CORRIGE
12	120	IF Q$=A$ THEN PRINTT$;:RESTORE:G	IF Q$=A$THEN S$=S$+T$:RESTORE:G
		OTO150	OTO150
12	160	NEXT I	NEXTI:IF PP=1THEN PRINT#1,S$:CL
			OSE1:GOTO200
12	162		PRINT S$
12	2122	IF R$=´S´ THEN OPEN1,4:CMD1:RETU	IF R$=´S´ THENOPEN1,4:PP=1:RETU
		RN	RN
29	20002		FORI=0TO10:FORT=1TO3:IF E$(I,T)
			=´´THEN E$(I,T)=´0´
29	20003		IF U$(I,T)=´´ THEN U$(I,T)=´0´
29	20004		NEXT T:NEXT I
29	20028	NEXT	NEXT I:CLOSE1
29	25010	SOSTITUIRE INPUT ECC. CON	INPUT#1,ECC
29	25023	RIPETERE LA CORREZIONE FINO A	
		QUESTA RIGA	
29	25024	NEXT	NEXT:CLOSE1
27	59	GOSUB 600	CLOSE1:GOSUB 600
35	10030	FOR X=1TOCC	FOR I=1TOCC
37	10060	NEXT H	NEXT H:CLOSE1
41	3056		IF A$(I,G)=´´THEN A$(I,G)=´---´

NOTA :

SIMBOLO ´ = "
SIMBOLO ´´ = ""



CORSO DI PROGRAMMAZIONE

BASIC

PER STUDENTI

Verrà svolto il seguente programma:

1) INTRODUZIONE ALLA STRUTTURA DEGLI ELABORATORI
2) INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE
3) STUDIO DEL LINGUAGGIO BASIC
4) APPLICAZIONE CON L'USO DELLA MEMORIA
5) STUDIO ED APPLICAZIONE SULL'USO DELLA STAMPANTE
6) APPLICAZIONI IN CASA, NELLA SCUOLA, NEL LAVORO

Per le esercitazioni verranno usati calcolatori Commodore

PREZZO: L. 40.000 in sede e per corrispondenza

Per informazioni ed iscrizioni telefonare nei giorni feriali a:

I.B.N. Via Pavia, 22 — TEL. **4959306**

Bomber
Generatore Istogrammi per MPS 801
Traduttore Morse
Equivalenze
Fattoriale
Dieta su misura
Verbi irregolari inglesi
Equazioni I grado
Equazioni II grado
Potenza di un binomio
Attivatore tasti funzione
Controllo Codice Fiscale
Caratteri MPS 801
Slot Machine
Generatore etichette
Contabilità casalinga
Space mission
Lavagna grafica
Gestione biblioteca
Agenda telefonica
Sprite generator
Gestione appuntamenti
Classifica calciatori Serie A
Calcolo equo canone

Una raccolta di programmi operativi, matematici, gestionali, di giochi per chi vuole divertirsi e per chi vuole lavorare con il VIC 20 e il CBM 64.

L. 6.000